Suuri raportti WCES '95-messuilta Las Vegasista!

SUPER POWER

NUMERO 3 1995 Hinta 25:-

KILLER INSTINCT

- ENSIMMÄINEN ULTRA 64:N PELI!

VÄRILLINEN GAME BOY!

VUODEN PELI!

Super Return of the Jedi
True Lies
Zero the Kamikaze Squirrel
Samurai Shodown
Biker Mice from Mars
Chrono Trigger
Addams Family 3
Dirt Racer

PALVKOT 9521
6 414887 689946 95003
768994-9503

MONIPUOLINEN GAME HOUSE

Suomen Nintendo-markkinoilla on jo pitkään ollut hämmennystä erilaisten, yhteensopimattomien pelikasettien ja -koneiden kanssa. Viralliset maahantuojat Bergsala Fun ja Sony välittävät pelkkiä PAL-kasetteja, jotka sopivat tietysti virallisesti maahantuotuihin pelikoneisiin. Mutta suoratuojat kauppaavat maailmalta, varsinkin USAsta ja Japanista, tuotuja pelikasetteja, jotka on tarkoitettu eri pelikoneita ja tv-järjestelmiä varten. Liikkeissä on tarjolla pelejä, joita ei ole vielä tuotu Suomeen, eikä usein koskaan tuodakaan. Päätimme haastatella Game Housen väkeä ja selvittää miten tavallinen sukankuluttaja voi käyttää ulkomaisia kasetteja omissa pelikoneissaan.

ADAPTERIT

Taikasanaksi ulkomaisten SNES-kasettien käytössä on muodostunut adapteri. Samat liikkeet, jotka myyvät amerikkalaisia pelejä, ovat pitäneet hyllyillään jo parikolme vuotta myös adaptereita, joiden avulla ulkomaisia pelejä voi pelata täkäläisellä koneella. Adapterin idea on siinä, että kytketään kaksi erilaista pelikasettia yhtä aikaa koneeseen. Toisesta kasetista napataan tunnistetiedot, jonka jälkeen itse peli pyörähtää käyntiin toiselta pelikasetilta. Pelikoneen "haistelupiiri" tunnistaa täkäläisestä kasetista vaaditut tiedot ja osaa sen jälkeen piirtää tv-ruudulle toiselle koneelle suunnitellun kasetin pelin.

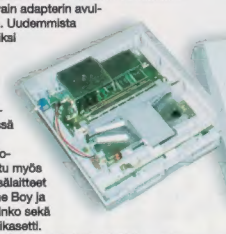
Tällaiset adapterit ovat käytännöllisiä ja melko edullisia, mutta peliyhtiöt ovat halunneet hankaloittaa niiden käyttöä. Hittipeleistä SF II Turbo ja Super Mario Kart aikaan on kehiteity suojatoimia, jotka estävät pelien pelaamisen adapterin avulla. Vastaavasti adapterit kehittyvät ja ohittavat nämä suojatoimet. Game House mainitsee parhaan PAL-koneelle tarkoitetun adapterin olevan tällä hetkellä Universal AD29 Upgrade, jonka avulla pyörivät lähes kaikki jenkkipelit. Aero the Acrobat, ActRaiser 2 ja Top Gear 2 olivat poikkeuksia, jotka eivät toimi tällä adapterilla.

MUUTOSTYÖ

Game House on kehitellyt vuosien varrella näille lisälaitteille rakenteellista vaihtoehtoa. NES-konsoleista lähtien on sukeilettu itse koneen sisään ja pyritty muuttamaan niitä sellaisiksi, että konsoli hyväksyisi mahdollisimman monenlaiset pelikasetit. NES-konsoliissa tämä 'kansainvälinen muutostyö' on melko yksinkertainen toteuttaa – se vaatii vain koneen avaamista ja kahden kytkentäjohdon tinaamista paikalleen. SNES-konsolit sen sijaan ovat monimutkaisempia ja amerikkalaiset ja eurooppalaiset laitteet poikkeavat enemmän toisistaan.

Game House myy tätä nykyä amerikkalaisia SNES-konsoleita, joihin on tehty valmiiksi kansainvälinen muutostyö. Laitteen kyikeen, taakse on lisätty katkaisin, jota kääntämällä voidaan valita joko PAL- tai NTSC-järjestelmän peli. Koneen sisään on asennettu valmiiksi pelikasetin haistelupiiri, josta kone löytää oikeat tunnistetiedot. Sen jälkeen konsoli pyörittää haluamaasi USA- tai Euro-versiota pelistä. Tällaisen viritetyn jenkkikoneen etuja on paitsi mahdollisuus käyttää erilaisia kasetteja, myös täysi kuva ruudulla (ilman eurokoneiden surureunoja) ja lisääntynyt nopeus (vahvistamattoman tiedon mukaan 17 %). Koneessa ei tarvita siis enää adapteria. Game House myy tällaista viritettyä uutta SNES-konsolia pakettina, johon kuuluu peliohjain ja Mario-peleistä joko All-Stars tai Super Mario World. Hinta on kilpailukykyinen PAL-koneen kanssa.

Muutostöitä tehdään myös käytettyihin koneisiin. Valintakatkaisin voidaan asentaa vain jenkkikoneisiin, mutta PAL-koneisiin voidaan siljoittaa samalla menetelmällä pelikasetin haistelupiiri. Sen jälkeen jenkkipelitkin voidaan asettaa suoraan kasettipesään, kunhan sen aukkoa ensin suurennetaan USA-kasettien mittoihin. Jenkkipeleissä on kuitenkin tiukemmat suojatoimet ja tämän seurauksena osa kaseteista toimii edelleen vain adapterin avulla, jos ollenkaan. Uudemmista hiteistä esimerkiksi Donkey Kong Country ja Aladdin värit eivät toimi käytettäessä jenkkikasettia viritetyssä PAL-koneessa. Yhteensopimattomaksi on havaittu myös sellaiset jenkkilelaitteet kuin Super Game Boy ja Super Scope -sinko sekä Mario Paint -pelikasetti.



Myös NES-konsoleihin tehdään edullisia muutostöitä – Game Housesta saa jopa ohjeet työhön, jos uskoo hallitsevansa itse kolvin käytön. GAMEBOY ei tällaista sovitusta kaipaa, koska siinä ei käytetä televisiota, vaan kaikki aidot GB-kasetit sopivat kaikkiin koneisiin.

MISTÄ TÄMÄ ALKOI?

Monia ihmetyttää, miksi tällaisia vaikeuksia eri kasettien käytössä yleensä onkaan. Yksi luonnollinen syy on siis erilaiset värijärjestelmät, joita käytetään Euroopan (PAL) ja USAn (NTSC) televisioissa. Mutta tämä ratkeaisi vaikkapa moninormitelevisiolla, joka tunnistaa molemmat systeemit. Hankalammin ohitettava syy on peliyhtiöiden politiikka, joka pyrkii rajaamaan markkina-alueet erilleen. Nintendo haluaa pitää Japanin, Pohjois-Amerikan ja Euroopan pelimarkkinat omina kohderyhminään.

Mitä hyötyä Nintendolle on siitä, ettei Euroopassa voida käyttää jenkkikasetteja ja päinvastoin? Pelikasettien jakelu halutaan pitää rautaisessa otteessa, jolloin voidaan paremmin määrätä hinnoittelu ja tarjonta vastaamaan kysyntää. Amerikassa esimerkiksi uutuuspelien myynti on nopeaa ja lyhytikäistä. Kun huippukausi on ohi, hinnat putoavat äkkiä. Peleiä ei ole välttämättä tässä vaiheessa vielä edes julkaistu Euroopassa. Jos siiloin voitaisiin helposti vallata Euroopan markkinoita myymättä jäänellä kasetella, täkäläiset julkaisijat jäisivät nuolemaan näppejään kalliimpien kasettiensa kanssa. Japanin markkinat ovat asia erikseen – vaikka pelit olisivat vielä aikaisemmin saatavilla Japanista, kielivaikeudet estävät laajamittaisen myynnin.

Entä miten Game House on lähtenyt sovittamaan eri markkinoiden pelejä ja koneita täkäläisille markkinoille? Kari Paviala kertoi liikkeen aloittaneen Tampereella vajaa neljä vuotta sitten. Hänelle tarjottiin Singaporesta Super Famicomia (japanilainen SNES) myyntiin. Laite ei kuitenkaan toiminut normaali-tv:ssä. Kodinkonelilikkeestä löytyi sitten moninormitelevisio, jolla pelit sai pyörimään. Kuitenkin olisi ollut vaikeaa kaupata kolmen tonnin pelikonetta, jos se olisi vaatinut vielä uuden television ostamisen. Niinpä kun alan lehdestä sattui silmään ilmoitus, jossa lontoolainen firma mainosti asiantuntemustaan eri koneiden kanssa, Kari hankki lentoliput ja singahti Lontooseen. Siellä tilanne alkoi valjeta ja Kari palasi Scart-johtojen (euro-liitäntä) kanssa Suomeen. Niiden avulla Famicom toimi täkäläisissä uusissa televisioissa.

Sen jälkeen Kari Paviala on ratkonut yksi kerrallaan ongelmia NES- ja SNES-konsoleiden kanssa. Tuorein ylpeydenaihe on tuo edeliä kuvattu viritetty jenkki-SNES, jossa toimii lähes kaikki PAL-kasetitkin normaalisti. Katkaisin on Karin oma keksintö.

Mies on tutustunut niin tarkasti koneisiin, että pyörittää huoltoa laite- ja pelimyynnin ohessa. Laitteita korjatessa on erityisen tutuiksi tulleet ongelmat kondensaattorien ja sulakkeiden kanssa. Vaikka nälhin ongelmiin on väitetty syyksi adapterelta ja niiden aiheuttamaa ylikuormitusta, Karia huvittaa tällaiset puheet. Samoja ongelmia kuulemma esiintyy riippumatta siitä, onko adapteria käytetty vai ei. Sulakkeet voivat kyllä paukahtaa, jos adapteriin onnistuu asentamaan kasetin väärinpäin, mutta se ei ole tavallisin syy. PAL-koneiden heikkoja kondensaattoreita Kari ihmettelee. Niistä pääsee usein vuotamaan myrkyllistä PCP:tä, joka syövyttää kuparilankoja koneen sisältä.

MITÄ MUUTA ON TEKEILLÄ?

Game House on pikku hiljaa laajentanut liikettään Suomen suurimpiin kaupunkeihin. Turkuun avattiin liike kolme vuotta sitten, Helsinkiin kaksi vuotta sitten ja tuorein Game House on Vantaalla. Liike myy Nintendon konsolien, lisälaitteiden ja pelien lisäksi monenkirjavaa Sega-tavaraa, PC:lle CD-ROM- ja korppupelejä sekä Jaguar-konsoleita ja -pelejä.

Tampereella kauppansa tekee parhaiten – yllätys, yllätys – vanha kunnon 8-bittinen NES. Pääkaupunkiseudulla menee uudet ja kalliit pelikoneetkin paremmin kaupaksi. Jaguar on ollut siiti pettymys. Tämä 64-bittinen konsoli ei tahdo saada tuulta siipiensä alle – Game House on myynyt yhteensä vain kymmenkunta pelikonetta. Muutamat tarjolla olevat pelit eivät innosta maksamaan kahta tonnia isosta kissasta. Segaa myydään vähän enemmän kuin SNESin tavarsa. Syksyn uusia hirmukoneita Kari odottelee jo sormet syyhyten. Saapa nähdä millaisia yhteensopivuusongelmia Ultra 64 tulee aiheuttamaan...

Tällaista kuuluu siis riippumattomien myyjien rintamalle. Kiitokset Kari Pavialaille esittelystä.

Shigeru on rankempi kuin Las Vegas

Kun saapuu sellaiseen kaupunkiin kuin Las Vegas, mieleen hiipii epäilyksiä, että elämä on pelkkää suurta pilaa. Tai ehkä pelkkää suurta peliä. Sillä tässä suuressa kulissikaupungissa ei voi ottaa mitään vakavasti. Mikään ei ole aitoa ja todellista. Meillä sanotaan, että pieni on kaunista. Las Vegasissa ei uskota siihen. Siellä jyllää suuri, mauton ja hohtava. Suurimman hotellin rakentaja on voittaja. Hetken aikaa, kunnes viereen nousee vielä suurempi.

Onneksi oli sentään jokin järkevä syy, miksi palloilla niissä lohduttomissa kulisseissa, Consumer Electronics Show. CES on maailman suurimpien elektroniikkamessujen nimi ja Nintendo-pelit ovat tärkeä esimerkki elektroniikasta. Niinpä messuille matkustamista ehti haaveilla monta vuotta ennen kuin tilaisuus päästä sinne lopulta avautui. Vain pelaamaan, pelaamaan ja pelaamaan. Ajatus tuntui uskomattoman hienolta.

Todellisuus olikin sitten jälleen kerran toisenlainen. Suuri Nintendo-unelma puhkesi kuin liian täyteen puhallettu ilmapallo. Ellei tarjolla ole häkellyttäviä yllätyksiä, jotka tällä kertaa olivat vähissä, eikä pelikoneiden lähellekään pääse ilman tunnin jonotusta, saa lopulta vain kävellä jalat altaan ja tulee ruhjotuksi mustelmille tungoksessa, kun etsii niitä suuria messuhittejä. Vastaan tulee paljon asiallisen näköistä väkeä, mutta nimikyltteistä näkee, etteivät he ole Konamin ohjelmoijia tai Squaren musikantteja. Tuntuu ylipäänsä vaikealta löytää samanhenkisiä ihmisiä, jotka olisivat kiinnostuneita itse peleistä, eikä bisneksestä…

Sitten törmäsimme mieheen nimeltä Shigeru Miyamoto. Hän keksi sellaisen pelisankarin kuin Mario. Shigeru on itse sankari. Ilman häntä elämä olisi ollut erilaista. Hän ottaa Super Powerin ruotsalaisen painoksen ja tutustuu siihen. Hän puhuu englantia japanilaisella painotuksella, eikä siitä tahdo saada mitään selvää. Mutta ei se mitään, koska hän katselee lehteämme, kiittelee jälkeä ja pokkaa vielä lähtiessään. Shigeru on sankari… Samainen mies, joka on luonut Mario- ja Zelda-pelit viihtyy seurassamme hetken. Parhaiden Nintendo-pelien tekijä…

Aikomuksena oli pyytää nimmarikin lehteä varten, sillä tavalla kiitisti kuin pikkupoikana tehtiin, mutta se unohtui hermostuksissa.

Mutta eipä se mitään, onneksi valokuvat onnistuivat. Ajatelkaa miltä olisi tuntunut, jos filmissä olisi ollut jotain häikkää… Shigerun tapaamisen jälkeen Nintendo on taas paras ja Mario ykkönen. Mario on pieni, pyöreä ja vaatimattoman näköinen. Ei ollenkaan supersankarin oloinen. Kuitenkin hän on maailman suurin videopelitähti. Shigeru Miyamoto on rautaa…

terveisin
punastunut toimitus

Nro 3
Super POWER
1995

ILMESTYY
11 kertaa vuodessa

JULKAISIJA
Kustannus Oy Semic,
PL 317, 33101 TAMPERE

TOIMITUS
Marjaana Tulosmaa,
Jukka Torvinen,
Anssi Alanen

ALSO STARRING
Tohtori Wiili

KIITOKSET
Nintendo-klubin
klubimestareille
Alek Kaseva, Aapo Bovellan,
Mikael Ekroos
ja Kieku Salo

Toimitus ei vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista (eikä puhelimessa pelikysymyksiin), mutta lähettäkää kysymyksenne lukijapalstoille!

AVUSTAJAT
Tobias Bjarneby, John Carling, TinTin Essler, Martin Johansson, Norton Kai (Japani), Rob Millichamp (Englanti), Lena Persson, Carl Rowley (Englanti), Marshal Rosental (USA), Jens Røsåsen (Norja), Jonas Svensson ja Patrick Söderlund.

TILAAJAPALVELU
puh. 931 - 2438 300

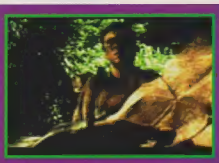
COPYRIGHT
© 1995 Arlantic Förlags AB. Material reproduced or translated from Super Play are © 1995 Future Publishing Ltd, England

PAINOPAIKKA
Algraphics Oy / Tampereen Arpatehdas,
Tampere, Finland 1995.
ISSN 1237-1319.

"Super Mario Bros.", "Super NES", "NES" & "Game Boy" are trademarks of NOA, Inc. All trademarks and copyrights are recognized.

Testissä: SNES

Super Return of the Jedi 28



Indiana Jones 22

Lord of the Rings 24

Zero the Kamikaze Squirrel 30

Samurai Shodown 32

Nro 3
Super POWER
1995

Sisältö

8 WCES Las Vegasissa
Kävimme, kuten tapana on, taas CES-messuilla. Näimme siellä aivan kaiken.

16 RPG - roolipelit
Topi ei luovu millään Chrono Triggerin mainostamisesta. Nyt hän on jo pelannutkin peliä.

18 Ennakkosilmäys
Kiikaroimme ennakolta peiejä Dirt Racer SFX, Addams Family Values, Frankenstein, True Lies... ja paria muuta.

40 Vuoden peli 1994
Te olette äänestäneet ja me laskeneet. Nyt esittelemme vuoden 1994 pelit kullekin pelikoneelle.

44 Killer Instinct
Suuri ennakkosilmäys-spesiaali Raren ja Nintendon suunnittelemaan Ultra 64 -mätkintään.

54 D K Country -opas
Lukijoiden himoitsema opas Nintendon muhkeaan gorillahittiin. Älä päästä ohi!

58 SNES-pelikirjasto, osa 2
Toinen osa Super Powerin SNES-pelikirjastoon, jossa arvioidaan kaikki tuntemamme pelit.

63 Kilpailu
Tämän kuun kilpailussa on tilaisuus voittaa vuoden 1994 paras SNES-peli - Donkey Kong Country.

Nosferatu 26

Demon's Crest 28

Parasta juuri nyt...

Toimituksen suosikkipelit tällä hetkellä.

TRI WIILI

SUPER STREET FIGHTER II

Turbo-versio on nyt julkaistu 3DO:lle... mutta koska keskitymme SNES-peleihin, veteraani on yhä ykkönen.

DONKEY KONG COUNTRY

Annoin uteliaisuudelle periksi ja lähdin etsimään viimeisiä puuttuvia jaksoja... hienoa tavaraa.

NBA JAM - TOURNAMENT EDITION

Koripalloa parhaimmillaan – ainakin mitä tulee videopeleihin.

KIRBY'S DREAM COURSE

Keilaamista, pienoisgolfia ja ongelmia yhdessä paketissa. Mukavaa hupailua.

STARGATE (GB)

Vaihteluna Tetrikseen tämä on hyvä.

MARTTI-SAN

CHRONO TRIGGER

Taidan alkaa kehumaan japanilaisia pelejä.

DRAGON BALLZ 3

Akira Toriyama osaa asiansa upeasti.

GO! GO! ACKMAN

Akira Toriyama osaa yhä asiansa upeasti.

SUPER STREET FIGHTER II

Tämä tuntuu entistä hienommalta, kun on nähnyt anime-pätkän.

SAMURAI SHODOWN

Ei tämä mangaa ole, mutta ehdottoman japanilaista silti...

TOPI

CHRONO TRIGGER

Mestariteos, joka yhdistelee pelien Final Fantasy III ja Secret of Mana parhaita puolia.

FINAL FANTASY III

Tämä hauskuus ei lopu koskaan...

EARTHBOUND

Lapsellinen roolipeli lapsellisille pelaajille. Kuten minulle...

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Perfect Eleven – nyt englanniksi käännettynä!

NBA JAM - TOURNAMENT EDITION

Suosikkikolikkopeli – nyt tarjolla myös SNESille!

ANSSI

NBA JAM - TOURNAMENT EDITION

Parempaa urheilupeliä ei olekaan!

STARFOX 2

Jatko-osa pesee ja linkoaa ykkösosan helposti.

KIRBY'S DREAM COURSE

Nintendo panostaa lujasti pieneen palleroon. Elkä syyttä.

CLAYFIGHTER 2

Hauskaa mätkintää ja paljon uusia piirteitä.

CHRONO TRIGGER

Paras roolipeli mitä on tarjolla.

UUTISET

Play Station LATAUTUU

Ne asiat mitä Sony ei näyttänyt tai kertonut Las Vegasin messuilla, paljastettiin erikseen Lontoossa vain harvoille ja valituille. Super Power oli tietenkin paikalla...

Sonyn PlayStation on saapunut vihdoin Eurooppaan, vaikkei vielä aivan kauppoihin saakka. Tammikuun 19.-20. järjestettiin pelikoneen suuri esittely Lontoossa ja isäntänä oli uusi haaraosasto Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). Vaikka itse laitetta ei saada myyntiin ennen syyskuuta, niin eurooppalaisten laitteiden sekä Eurooppaa varten tehtävien cd-levyjen valmistus on nyt pyörähtänyt käyntiin.

PlayStation tullaan julkaisemaan yhtä aikaa Euroopassa ja USAssa. Laitteen julkaisua joudutaan odottelemaan osaksi sen takia, että varastoihin halutaan kerätä riittävä määrä koneita, ettei niiden jakelu sitten takkuaisi julkaisuhuuman aikana. PlayStation laskettiin Japanissa vesille 3. joulukuuta 1994, yhdessä 8 uuden pelin kanssa, jolloin konetta myytiin hämmästyttävät 100.000 kappaletta ensimmäisenä viikonvaiheteena. 31.12.1994 Sony sitten pääsi leventelemään jo 300.000 pelikoneen myynnillä. Pelien määrä oli noussut tässä vaiheessa jo 19:ään nimikkeeseen, joita oli mennyt kaupaksi yhteensä 1,15 miljoonaa kappaletta.

Kysyntä tuskin jää tämän tason alle USAssa tai Euroopassakaan.

CD-burger

PlayStation on ensimmäinen markkinoille tullut RISC-prosessorilla toimiva pelikone, mitä pidetään suurena edistysaskeleena konsoliirintamalla. Yhdessä neljän apuprosessorin kanssa PlayStationin RISC-siru saavuttaa teholukeman 500 MIPS (Million Instructions Per Second). Vertailukohtana mainittakoon SNESin työstämä 1 MIPS.

– Olemme jättämässä yhden aikakauden taakse mitä peleihin tulee, sanoo SCEE:n pomo Ian Hetherington. 16-bittiset koneet eivät pysy enää pitkään kuvioissa ja pelimarkkinat ovat risteyksessä, jossa me tarjoamme ennenkuulumattoman vahvan koneen.

CD-pohjaiseen koneen päädyttiin täysin luonnollisesti PlayStationin kehittelijätyöryhmän mukaan.

– CD-ROM on kuin hampurilainen, sanoo eräs koneen kehittäjistä leikillisesti, Nopea valmistaa, halpa ja erittäin hyvä. Enää ei ole olemassa mitään syitä rakentaa kasettipohjaisia konsoleita ja pelkästään Nintendo ei ole vielä huomannut tätä, hän jatkaa.

Sarkastisia ja ilkeitä kommentteja, joita Nintendon ja Trip Hawkinsin (3DO:n pääpomo) suuntaan on heitelty, ei tähän vaiheeseen päästyä välitetä enää edes peitellä.

Sony pyrkii myös huolella varomaan, ettei samoja virheitä pääsisi tapahtumaan kuin toisilla pelikoneiden tekijöillä ennen heitä. Pelikonsoli on tietenkin arvoton ellei sille ole kunnon pelejä. Tämän tarpeen täyttämistä on varmisteltu osaltaan kytkemällä ohjelmointitalo Psygnosis omaksi osastokseen SCEE:n katon alle, osaltaan tekemällä paljon työtä, jotta muilla peliohjelmoijilla olisi käytössään PSY-Q. Pelien ohjelmointi tapahtuu normaaleilla PC-koneilla, mutta laajennuskortin ja softan (eli PSY-Q:n) avulla

Koska tämän hetken suurimmat uutiset kuultiin CES-messuilla Las Vegasissa ja kerromme niistä omassa suuressa raportissaan, ei uutissivuille riittänyt paljon reposteltavaa. Mutta onhan tässä jotain.

voidaan jatkuvasti suorittaa kokeita suoraan PlayStationin kautta. Tätä pelisuunnittelijat ovat pitäneet suuressa arvossa. Euroopan ensi-illan aikoihin lasketaan olevan jo 15-25 peliä valmiina.

PlayStation julkaistaan siis samaan aikaan syyskuussa Euroopassa ja USAssa. Hintaa ei ole vielä vahvistettu, sillä Sony katsoo viisaammaksi jättää kaavailunsa salaisuudeksi kuin ilmoittaa hintatietoja, joita ei sitten kenties voitaisikaan pitää. Pelien hinta sen sijaan tulee olemaan tällä tietoa noin 350-400 markkaa.

Sony on lähtenyt vakavissaan rakentamaan tulevaisuuden pelikonetta ja kilpailemaan nykyisten jättien, Nintendon ja Segan kanssa. Sonylla on sekä päämäärätietoisuutta että resursseja nousta jopa kaikkein tärkeimmäksi tekijäksi pelimarkkinoilla, joten niin Sega kuin Nintendokin saa olla varuillaan. On olemassa riski (tai toivo, riippuen mistä leiristä kysyy), että PlayStation hakkaa molemmat jätit.

Nintendo on-line

Pitkällisten puheiden jälkeen Nintendon kohuttu modeemilaajennus, nimeltään nyt BS-X, näyttää viimein olevan valmis julkaistavaksi Japanissa. Tämän lisälaitteen avulla japanilaiset pelaajat saavat yhteyden keskustietokoneeseen, josta voidaan sekä ladata kotiin uusia pelejä että pyörittää niitä Nintendo-verkossa.

Mahtaisiko tämä sopia Suomeenkin, että konsolipelaajat saisivat oman vaatimattomamman vaihtoehdon kohutulle Internetille?

Uusi tekniikka leviää

Komea ACM-tekniikka, jota Rare ja Nintendo käyttivät luodessaan Donkey Kong Countryn grafiikkaa, tulee olemaan käytössä viidessä muussakin pelissä. Näistä ensimmäisenä ilmestyy GAMEBOYN Donkey Kong Land, jossa ACM ei valitettavasti ole parhaiten edukseen. Heikko resoluutio ja värien puute rajoittaa liikaa. Raren Goldeneye, joka perustuu tietysti tulevaan James Bond -filmiin, ja Donkey Kong Country 2 ovat tulossa loppuvuodesta ja niiltä voi odottaa enemmän. Lisäksi Williams on paljastanut tekevänsä lisenssillä ACM-tekniikalla autopeliä Kyle Petty - No Fear Racing. SNES tuntuu voivan yhä paksusti!

UUDET PELI-KASETIT

Maahantuojilta ei ole kuulunut vielä uutisia maaliskuun julkaisuista. Mitä mahtaa olla tekeillä? Sony on tuonut edullisia pelejä kauppoihin ja pikku hiljaa alkaa valmistautuminen Play Stationin lanseeraamiseen. Tämä voi selittää hiljaisuuden. Bergsala Fun on samaten ollut aivan inahtamatta, mutta eiköhän joulun jälkeinen myyntikrapula ole pian ohi...

Super NES

Pelin nimi:	Jakelu:	Julkaisija:	Aika:	Arvio:
Donkey Kong Country	Bergsala	Nintendo	Joulu	100
Jurassic Park II	Sony	Ocean	Joulu	78
Lion King	Bergsala	Virgin	Joulu	85
Mansell Indy Car Racing	Bergsala	Acclaim	Joulu	62
Pitfall	Sony	Activision	Joulu	89
Street Racer	Bergsala	UBI Soft	Joulu	93
Vortex	Sony	Electro Brain	Joulu	74
X-Kalibre	Sony	—	Joulu	67
Maximum Carnage	Bergsala	T•HQ	Tammi	70
Power Rangers	Bergsala	Bandai	Tammi	53
Rise of the Robots	Bergsala	Acclaim	Tammi	44
Super Drop Zone	Sony	Psygnosis	Tammi	49
Super Punch Out	Bergsala	Nintendo	Tammi	94
Addams Family Values	Sony	Ocean	2-3	—
Battletech	Sony	Ocean	2-3	—
Beauty & the Beast	Bergsala	Hudson Soft	Helmi	74
Blackhawk	Bergsala	Interplay	Helmi	92
Dragon: Bruce Lee Story	Bergsala	Virgin	Helmi	85
Earth Worm Jim	Bergsala	Playmates	Helmi	91
Flintstones - The Movie	Sony	Ocean	Helmi	39
Jungle Strike	Sony	Gremlin	Helmi	—

NES

Pelin nimi:	Jakelu:	Julkaisija:	Aika:	Arvio:
Beauty and the Beast	Bergsala	Virgin	Joulu	—
Lion King	Bergsala	Virgin	Joulu	—
Aladdin	Bergsala	Virgin	Helmi	—

Game Boy

Pelin nimi:	Jakelu:	Julkaisija:	Aika:	Arvio:
Flintstones - The Movie	Sony	Ocean	Joulu	—
Jurassic Park II	Sony	Ocean	Joulu	—
Lemmings 2	Sony	Psygnosis	Joulu	—
Lion King	Bergsala	Virgin	Joulu	—
NBA Jam	Bergsala	Acclaim	Joulu	48
Aladdin	Bergsala	Virgin	Tammi	—
Power Rangers	Bergsala	Bandai	Tammi	—
Daffy Duck	Bergsala	Sunsoft	Helmi	—
Race Days	Bergsala	Sunsoft	Helmi	69
Pagemaster	Bergsala	Ocean	Maalis	—

Lista on kerätty helmikuussa ja siihen voi tulla, kuten usein tapahtuukin, vielä joitakin muutoksia.

WCES '95
LAS VEGAS

Nintendo jatkoi tietenkin Donkey Kong Countryn mainostamista. Peliä on myyty tähän mennessä kuusi miljoonaa kappaletta eri puolilla maailmaa...

SUPER NES

ACCLAIM
Stargate
Batman Forever
Judge Dredd
MLBPA Baseball
NBA Jam
– Tournament Edition

ACCOLADE
Fire Team Rouge
Brett Hull Hockey '95

ACTIVISION
Battletech

AMERICAN SAMMY
Bass Tournament USA

AMERICAN SOFTWORKS
Roller Hockey '95

AMERICAN TECHNOS
Popeye's Island Adventure

ATLUS
If...
Power Instinct

BANDAI
Mighty Morphin' Power Rangers 2
Mighty Morphin' Power Rangers 3

CAPCOM
Mega Man X2
Mega Man 7

CULTURE BRAIN
Baseball Simulator 1000
First Queen
Galactic Defenders

CYBERSOFT
Air Cavalry

ELECTRO BRAIN
Dirt Trax FX
Future Zone

ENIX
King Arthur & the Knights of Justice
Ogre Battle
7th Saga II

FCI
Worlds of Ultima
Wing Commander II

GAMETEK
Tarzan

HI TECH
Apollo 13
Baby's Day Out
Barbie's Vacation Adventure
Bobby's World
Casper
Mickey's Playtown Adventure
Team NFL Heroes
Tom vs Jerry
– The Chase is on!

WINTER CES' 95
LAS VEGASISSA

Las Vegasissa on toki hienoa käydä. Mutta toisella kertaa se ei ollut niin hauskaa kuin ensimmäisellä. Itse CES-messutkin olivat vaisummat.

Vierailin ensimmäistä kertaa CES-messuilla kaksi vuotta sitten, silloinkin Las Vegasissa. Tuolloin Nintendo ja lisenssiyhtiöt esittelivät niin paljon uutta, rankkaa tuotantoa, etten tiennyt mihin olisin silmäni pannut. Olisin voinut kierrellä messuhalleja vaikeuksitta useamman viikon. Tällä kertaa ei tullut samaa tunnetta. Nintendon Ultra 64, Sony PlayStation ja Sega Saturn olivat jatkuvan kuiskimisen aiheina, mutta niistä ei ollut juuri todellista nähtävää. Ei lainkaan virallisia esittelyjä. Tärkeimmäksi anniksi jäi suuri joukko keskinkertaisia SNES-pelejä, joilla pelaajat pyritään pitämään konsolikoneiden ääressä. Tuntuu siltä kuin uudet ideat säästettäisiin tuleville hirmukoneille.

Mutta tietenkin näin suurilla messuilla näkee paljon pientä hauskaa.

Virtual Boy tulee!

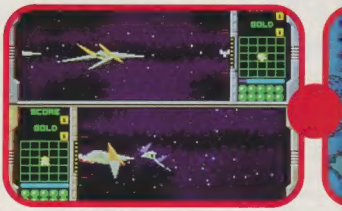
Marraskuun lopussa viime vuonna se esiteltiin Tokiossa ja nyt Virtual Boy oli WCES-messuilla sitten USAn ensi-illassaan. Pimennetyssä huoneessa näytettiin demoja tulevista peleistä, mutta mukana oli myös Japanissakin nähdyt kaksi täysin pelikuntoista nimikettä, Teleroboxer ja Space Pinball. Mario-pelin piti myös olla pyörimässä, mutta se vaikutti olevan pelkkä alkuperäinen Mario Bros. 3D-versiona.

Kun olin ensin tutustunut demo-huoneeseen ja sitten kokeillut valmista laitetta, tunsin ensimmäistä kertaa olevani pettynyt uuteen Nintendo-tuotteeseen. Kolmiulotteinen tuntuma on kyllä hieno, peliin pääsee aidosti sisälle, ja toki laite on omaperäinen, mutta vaatimaton resoluutio ja pelkän punaisen väriskaalan käyttö jättävät valjun vaikutelman. Jos Virtual Boy olisi tuotu markkinoille pari vuotta sitten, olisin riemastunut, mutta näinä hirmukoneiden ja -pelien aikoina tällainen erikoisuus ei enää sytytä. Nintendo saa tehdä ihmeitä uusien pelien kanssa, jos he aikovat saada suunnitellut 3 miljoonaa laitetta myytyä.

Mutta SNES-pelit olivat hauskempia

Tuntuvasti enemmän riemua irtosi Nintendon esittelemistä uusista SNES-peleistä. Pitkään odotettu Star Fox 2 (Euroopassa siis Star Wing 2) oli pyörimässä valtavilla tv-kankailla. Fox McCloud on rakentanut itselleen entistä komeamman Arwing-aluksen, joka voidaan vaikeuksitta muuttaa käveleväksi robotiksi. Laivueeseenkin kuuluu tätä nykyä kuusi eläintä. Maisemat ovat tuntuvasti upeammat, eikä lentäminen tapahdu enää "raiteilla", vaan suunnan voi ottaa mihin päin vain.

Comanche oli toinen uusi Super FX -peli, johon voi osallistua kaksi pelaajaa yhtä aikaa. Tämä helikopterisimulaatio on tehty PC:lle jo joku vuosi sitten, mutta tuliterään SNES-käännökseen on lisätty peräti 30 uutta tehtävää.



Odottamattomammista uutuuksista mainittakoon kaksi perijapanilaista peliä, Earthbound ja Kirby's Avalanche. Ensin mainittu on suora käännös merkillisestä roolipelistä Mother 2, jossa joukko koululaisia lähtee seikkailemaan nyky-yhteiskuntaan. Meno on paljon hilpeämpää kuin äkkiseltään uskoisi. Kirby's Avalanche puolestaan on Japanissa hirmuiseen suosioon noussut tetrismäinen Super Puyo Puyo, johon Nintendo on varmuuden vuoksi sijoittanut pallerolintu Kirbyn päärooliin.

WCES '95
LAS VEGAS

Värillinen GAMEBOY on vihdoin valmis! Vielä kun kuoren lisäksi saataisiin kuvaruutuun värejä...

Nintendo esitteli vielä yhteistyössä GTE:n (jonka tekoa oli lentokonepuhelin, josta yritimme soitella toimitukseen) kanssa kehitelty oma versio Segan Virtua Fighterista. FX Fighter (tuttu SuPon sivuilta) oli kaukana valmiista, mutta 3D-mätkintä vaikuttaa lupaavalta.

Sitten oli tietysti vielä Kirby's Tee Shot, jonka olemme tavanneet jo parilla aikaisemmillakin CES-messuilla.

Melkein yhtä hyvä on Kirby's Dreamland 2, josta ehdimme jo kertoa numerossa 1/95. Pelin rakenne on sama kuin ykkösessä, mutta toiminta on komeampaa, hauskempaa ja haastavampaa.

Ilkeä Wario on nyt kimpassa Bombermanin kanssa ja tuloksena on Wario Blast. Tämä toimii samalla periaatteella kuin aiemmat Bomberman-pelit. Erityistä uutta tai yllättävää ei kannata odotella. Mutta meno on mahtavaa!

Game Boyn uusi kovapanostus

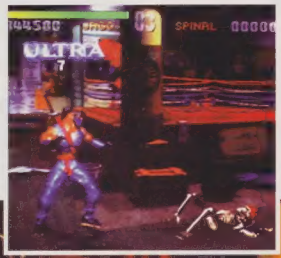
Vaikka Virtual Boyn lanseeraus on täydessä vauhdissa, Nintendo ei luovu vielä toisesta kannettavastaan. Messuilla esiteltiin peräti neljä täysin uutta versiota klassisesta pelipojasta ja mikä tärkeintä, laitteella oli rakennettu joukko huippupelejä.

Donkey Kong Land GAMEBOYlle on tehty, uskokaa tai älkää, vastaavalla grafiikalla kuin SNESin DK Country. Toki värien ja resoluution kanssa on jouduttu tinkimään. Kyseessä on pikkuruudun paras uutuus sitten Zelda IV:n.

Vaikka toiset Nintendon sedät yrittivät tempoa häntä mukaansa (heillä oli kiire U64-kokouksseen) Shigeru Miyamoto (Marion ja Zeldan luoja) ei ollut saada silmiään irti Super Powerin ruotsalaisesta painoksesta.

Ultra 64 pysyi poissa

Ultra 64:n prototyyppiä ei ollut nähtävillä, mutta videokasetti näytti esimerkejä uudesta tekniikasta, jota tullaan käyttämään Nintendon tykkikonsolissa. Se teki vahvan vaikutuksen. Ja kuulimme Shigeru Miyamoton olevan kehittämässä koneelle pelejä (vaikka hän joutui keskittämään messuilla työnsä lukeakseen Super Powerin), joten tulevaisuus näyttää valoisalta. Ja saimme vieläpä tilaisuuden pelata Killer Instinctin arkadiversiota, jota on helppo kehua yhtään ponnistelematta erinomaiseksi. Pelistä lisää sivuilla 45-47.



Näiden kaikkien Nintendon esittelemien uutuuksien lisäksi voimme tarjota tietoja lukuisista lisenssituottajista. Katsotaanpa lähemmin heidän pelejään.

HUDSON
Grid Iron Glory
Hagane
Panic Bomber
Samë Gamë
Sporting News Baseball
Swat Katz

INTERPLAY
Boogerman

JVC
Big Sky Trooper
Rally
Time Cop

JALECO
Ignition Factor
Sterling Sharpe – *End 2 End*
Super Bases Loaded 3

KEMCO
Action - S
Adventure - T
Top Gear 3000

KOEI
Brandish
Rise of the Phoenix
Romance of the Three Kingdoms IV

KONAMI
Metal Warriors
International Superstar Soccer

LIFE FITNESS
Pac Man '95
Personal Coach
Speed Racer
Tetris / Dr. Mario / Match Play

LJH
Cut Throat Island
Revolution X
True Lies
Warlock

MC O'RIVER
Aero Fighters 2
SD F-1 Race

MALIBU
Akira
Bass Masters Classic
The Mask
Urban Strike

MANDINGO
Rap Jam
Hit 'n Switches

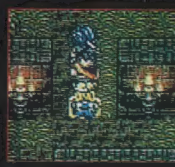
MICROPROSE
Civilization

MINDSCAPE
NCAA Final Four
Thunder in Paradise

NAMCO
Pac in Time
Weapon Lord

NATSUME
Bassing to the Limit
Wild Guns

WCES '95
LAS VEGAS



NINTENDO
Comanche
Earth Bound
FX Fighter
Kirby's Avalanche
Kirby's Dream Course
Star Fox II

OCEAN
Lobo
Super Turrican 2
Waterworld

PLAYMATES
Earth Worm Jim 2
Exo Squad
Mutant Chronicles
Skeleton Warriors
Star Trek – *Deep Space Nine*
Wild Cats

PSYGNOSIS
Apocalypse II
Prince of Persia II
Super Dropzone

RAYA
Bronkie the Bronchiasaurus
Packy and Marlon

SEIKA
Freeway Flyboys
Pinky

SETA
Classic Park
Nosferatu
Project GI

SONY
Frankenstein
ESPN Speedworld
Championship Soccer
3 Ninjas Kick Back

SQUARE
Chrono Trigger
Secret of Evermore
Secret of Mana 2

SUNSOFT
Justice League Task Force
Looney Tunes B-ball
Porky Pig's Haunted Holiday
Scooby Doo Mystery
Speedy Gonzales
– *Los Gatos Bandidos*
Sylvester and Tweety

TAITO
Brimstone
Bust A Move
Energy Breaker

TECMO
Aquatallion
Tecmo Super Bowl II
– *Special Edition*
Tecmo Super Hockey

TIME WARNER
Gretzky
Kawasaki
Primal Rage
Super RBI

Kun Joonas Dredd ajoi Harrikalla messuille, tytöillä sukat pyörivät jaloissa.

ACCLAIM

Kuten tavallista Acclaim esitteli väkevän kokoelman SNES-pelejä. **Judge Dredd** ja **NBA Jam - Tournament Edition** saivat taakseen tuhdeimman mainoskampanjan limusiinien, koripallojen ja typyköiden kera. **Batman Forever, Stargate, True Lies, Warlock** ja **MLBPA Baseball** olivat muita hittinimikkeltä. Yllämainituista peleistä parhaimmat tulevat myös GAMEBOYlle pari kuukautta SNES-julkaisun jälkeen.

Vielä vahvistettiin tekeillä oleva uutuus, josta on ehditty jo kohista ihan viime aikoina. Acclaim on nimittäin alkanut kehitellä Ultra 64 -pelejä ja näistä **Turok - The Dinosaur Hunter** julkaistaan jo syksyllä.

ENIX

Tärkeä roolipeliyhtiö Enix ei halunnut puhua pelistä **Dragon Quest VI**, vaikka yritimme tivata tietoja. Sen sijaan he esittelivät ylpeänä pelejä **7th Saga II**, joka ohittaa taatusti ykkösosan mutte silti yllä huipputasolle, sekä **Ogre Battle**, joka sen sijaan vaikutti hyvinkin lupaavalta.

GAMETEK

Kuten olemme kertoneet, myös **Pinball Fantasies** (jatko-osa Pinball Dreamsille) ilmestyy sekä SNES- että GB-versiona. Gametek vaikutti hyvin tyytyväiseltä tulokseen. **Tarzan** on myös käännetty GAMEBOYlta SNESille (!) ja julkaistaan myöhemmin tänä vuonna.

INTERPLAY

Menestyttyään mm. peleillä Lost Vikings, Clay Fighter, Rock 'n Roll Racing, Another World ja nyt viimeksi Blackhawk, Interplay aikoo lopettaa SNES-pelien tekemisen! Viimeisenä uutena tuotoksena tulee MegaDriven käännös **Boogerman.** Vääryys!

CAPCOM

Capcom ei ole ollut oma itsensä viimeisen kahden vuoden aikana ja monien vaikeuksien jälkeen yhtiö satsaa lujasti PlayStationiin. Mutta jottei vanhoja Nintendo-pelaajia täysin unohdettaisi, tarjolla oli "uusi" SNES-peli, Mega Man 7. Tämä jatkaa siitä mihin NESin kuutososa jäi, eikä siis ole samaa sarjaa kuin MM X2. Kyllähän tuokin kiinnostaa MM-faneja, mutta rehellisesti sanoen myös esillä ollut Mega Man X2 on reilusti kiintoisampi.

HI TECH

Puolitekoisten lisenssipelien kanssa sählännyt yhtiö Hi Tech ei ole koskaan saanut todellista kärkipeliä aikaiseksi. Vuoden -95 ensimmäisen puolikkaan aikana ilmestyy SNESille ja GB:lle pelit, joiden sankareina ovat Barbie, Tom & Jerry ja Mikki Hiiri mutta valitettavasti näissäkään ei taida olla juuri lapsille kertomista.

JVC

Star Wars -trilogian tuottajat palaavat kehiin peillä **Time Cop**, joka pohjautuu elokuvaan. Lisäksi työn alla on autopeli, joka tunnetaan vielä yksinkertaisella nimellä **Rally.**

WCES '95

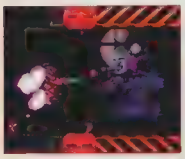
LAS VEGAS

HUDSON

Vaikka Hudson ei julkaise enää pelejä Euroopassa, heidän tuotantoonsa tormää silloin tällöin, koska Virgin ottaa parhaat nimikkeet listoilleen. **Hagane** ja **Panic Bomber** nähdään kai tänä vuonna.

KEMCO

Koska Top Gear on yksi vahvimmista peleistä, mitä Kemco on saanut kasaan, on ymmarrettavaa että he panostavat jatko-osiin. Tämän vuoden laitos on **Top Gear 3000** ja siinä pääsee jopa nelja pelaajaa yhtä aikaa ratin taakse. Lisäksi näytillä oli kaksi todella varhaista beta-versiota seikkailupeleistä. Nimistä ei ollut vielä mitään puhetta.



KONAMI

Olemme saaneet seurata jo kymmenen vuotta Konamin omaperäistä ja vahvaa Nintendo-tuotantoa, mutta nyt hekin tuottavat pikku pettymyksen panostamalla uusiin 32-bittisiin (Ultra 64 ei esiintynyt valitettavasti puheissa). Kuitenkin valmiina oli täysin uusi SNES-peli **Metal Warriors**, eikä se mikään vasemman käden työ ollutkaan. Peli muistuttaa aika tavalla yhtiön klassikkoa Cybernator, mutta tuntuu siltä kuin Metal Warriors yltäisi vielä pari pykälää paremmaksi. Lisäksi esitteillä oli valmiina versiona **International Superstar Soccer** (eli Perfect Eleven) – kaikkein paras SNESin futispeli.

MALIBU

T•HQ:n omistama Malibu on muuttanut Akiraa koskevia suunnitelmiaan ja jättää SNES- ja GB-versiot väliin. Peli tehdaankin Ultra 64:lle ja julkaistaan alkuvuonna 1996. SNESille on sillä välin täyttä vauhtia valmistumassa pelit **The Mask** ja **Urban Strike**, kun taas GB:lle tulee huippupelejä kuten **Desert Strike, FIFA International Soccer, Shaq Fu** ja **NHL Hockey 95**.

NAMCO

Namco on tuhlannut suuren osan resursseistaan Ridge Racerin ohjelmoimiseen Play Stationille. Heidän uusi mätkintäpelinsa **Weapon Lord** oli nimittäin köykäistä tekoa. Olihan rähinässä sentään paljon väkivaltaa ja verta, mikä saattaa kuumentaa Mortal Kombat -fanien intoa.

OCEAN

Ocean ei tyrkyttänyt yhtä montaa peliä kuin viimeksi. Yksi tosi hitti sattui silmään. **Super Turrican 2** vaikutti paremmalta kuin ykkönen, mikä ei sano aivan vähän. Muuten massasta erottui nirkosesti omaperäistä tai kiinnostavaa.

PLAYMATES

Playmates on nuori yhtiö, vaikka takana on paljon kokemusta. He pitävät korkeaa profiilia tuotteissaan. Suurin nimike oli **Earthworm Jim 2**, joka tulee SNESille ja GB:lle, mutta myös **Mutant Chronicles** (jota on ehditty esitellä RPG-sivuilla) ja **Skeleton Warriors** näyttivät komeilta.

PSYGNOSIS

Me kun luulimme, että Psygnosis keskittyy nykyään pelkkiin Play Station-peleihin. Messuilla oli kuitenkin tarjolla SNES-pelit **Prince of Persia II** ja **Apocalypse II** (vanhan kunnon helikopteripelin jatko-osa) sekä Lemmings 2 GAMEBOYlle. Kaikki kolme uutuutta näyttivät jatkavan hyvien pelien putkea.

SONY

Tässä sen sijaan on yhtiö, joka satsaa yksinomaan PlayStationiin (yllätys). Sonylla oli sentään jouko SNES-peleja näytillä, muun muassa **Frankenstein**, mutta ne näyttivät karulta tavaralta.

SQUARE

Vuodesta 1995 on tulossa jenkeissä Squaren kaikkein vahvin vuosi tähan mennessä, ainakin SNES-rintamalla. Toukokuussa ilmestyy oma uutuus **Secret of Evermore**, toiminta-RPG parhaaseen Manatyyliin, jonka grafiikkaa on rakennettu Donkey Kong Countryn tekniikalla. Vain kuukautta myöhemmin tulee **Chrono Trigger** joka uhkaa nousta Squaren kaikkien aikojen peliksi, ellei syksyllä julkaistava **Secret of Mana 2** onnistu nappaamaan tätä titteliä. Kaikesta tästä lisaa RPG-sivuilla.

SUNSOFT

Sunsoft on testannut monesti, että sarjakuvahahmot siirtyvät menestyksellä konsoliille. Kesaan mennessä on taas tulossa ainakin pelit **Looney Tunes Basketball, Porky Pig's Haunted Holiday, Scooby Doo Mystery** ja **Speedy Gonzales**. Mainion näköisiä, mutta tuntumaltaan valjuja kokonaisuuksia, kuten usein aikaisemminkin.

TAITO

Euroopassa julkaistun Lufian jälkeen Taito palaa uuden roolipelin nimeltä **Energy Breaker** kanssa. Peli näytti messuilla lupaavalta, joten toivotaan että uutuus saadaan tälla kertaa Suomeen asti.

TIME WARNER

Time Warner kaavailee Atarin kanssa dinomätkinnan **Primal Rage** julkaisua kaikille mahdollisille koneille. SNESin ja GAMEBOYn versiot

tuupataan kauppoihin kesällä.

WILLIAMS

Messuilla ei näkynyt merkkeja **Mortal Kombat III**:n SNES-versiosta, mutta koska nimi oli vuoden 1995 julkaisujen listalla, taytyy sen tuloon kai uskoa.

Tässä oli kaikki olennainen mitä Las Vegasissa osui silmään. Seuraava messutapaus on Los Angelesin E3, missä PlayStation, Saturn ja NINTENDO ULTRA 64 ovat ensiesittelyssä. Sinne on pakko lähteä!

TOHO
Godzilla
– *Destroy all Monsters*
Ranma 1/2 Part II

TRIMARK
Moto X

US GOLD
Power Drive

VIACOM
Phantom 2020

WILLIAMS
Kyle Petty's No Fear Racing
Mortal Kombat III

GAME BOY

ACCLAIM
Batman Forever
Judge Dredd
MLBPA Baseball
NBA Jam
– *Tournament Edition*

ACCOLADE
Bubsy II

GAMETEK
Pinball Fantasies
Tarzan

HI TECH
Baby's Day Out
Beethoven
Bobby's World
Casper

LJN
Cut Throat Island
True Lies

MALIBU
Akira
FIFA International Soccer
NHL Hockey '95
Michael Jordan
– *Chaos in Wind City*
Shaq Fu
Urban Strike

NAMCO
Pack in Time

NINTENDO
Donkey Kong Land
Kirby's Dream Land 2
Mario's Picross

OCEAN
Waterworld

PLAYMATES
Earth Worm Jim
Earth Worm Jim 2
Skeleton Warriors

PSYGNOSIS
Lemmings 2

TIME WARNER
Primal Rage

WCES '95
LAS VEGAS

Ja kaikki muut...

Toimituksella oli vahvat odotukset kaikesta siitä, millä Nintendon kilpailijat yllättäisivät Las Vegasissa. Onhan vuonna -95 odotettavissa suuri taistelu. Jättiyhtiöt iskevät yhteen täydellä voimalla. Savun hälvettyä voittajat seisovat ylpeinä, häviäjien luikkiessa häntä koipien välissä kulissien taakse, missä Betamax-video on odotellut kauan seuraa. Mutta tammikuu oli kai liian varhainen

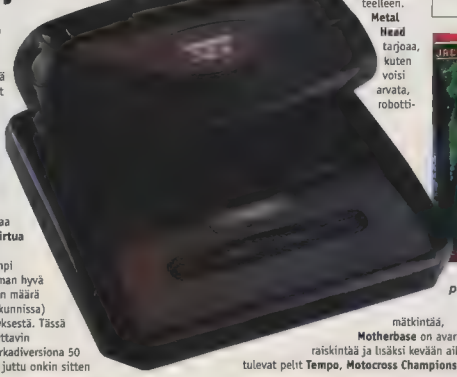
Sega

Hyvällä tahdolla voi väittää Sega sponsoroineen ison osan matkasta. Jos olisimme maksaneet kaikki Daytona-kilpailut, jotka ajoimme Segan osastolla, rahamäärä olisi riittänyt lentoihin...

Vaikutti hiukan oireelliselta, että Sega ei halunnut esitellä niitä asioita, jotka tekivät suurimman vaikutuksen. Daytonan komean meiningin tiesimme toki etukäteen (paras kilpa-ajo yhden miehen asiantuntijaraatimme mukaan), mutta odottakaa kun näette mätkinnän **Virtua Fighter II**! Kaksi uutta taistelijaa, reilusti parempi peliohjaus ja uskomattoman hyvä grafiikka (kaksinkertainen määrä polygoneja ja ruutuja sekunnissa) kertovat huimasta kehityksestä. Tässä lieneekin kaikkein viihdyttävin mätkintäpeli – ainakin arkadiversiona 50 tuuman ruudulla. Toinen juttu onkin sitten mitä saamme nähdä konsolin kautta ruudulla. Saturnissa pyörinyt Virtua Fighter näytti VFII:n rinnalla väistämällä hiukan valjulta. Mutta peliohjaus oli saatu kohdalleen ja tärkeimmät puolet kolikkopelistä tuntuivat olevan mukana myös cd-versiossa. Palaamme asiaan perusteellisemman raportin kanssa.

Sega on saanut myytyä tuntuvasti suuremman määrän Saturnia kuin Sony PlayStationia Japanissa. Lukemat vaihtelevat sen mukaan kuka asian esittää, mutta arvio 400.000 x Saturn vastaan 300.000 x PlayStation antaa kuvan tilanteesta. Yksi syy tähän eroon on se, ettei Sony ole yksinkertaisesti ehtinyt tuottaa riittävää määrää koneita, mutta Segalla on silti syyta tyytyväisyyteen. Nyt aikomuksena on vallata markkinoita panostamalla ensin MegaDriven 32X-lisälaitteeseen. Amerikkalaisten ostajien uskotaan hankkivan miljoonaa 32X:ää ennen syyskuuta, jolloin Saturn tulee kauppoihin...

Tästä herää kysymys: Kuka ostaa Saturnin? Ruotsin Sega-maahantuoja Brio / Playmixistä (joka vastaa Suomenkin markkinoista) kertoi Las Vegasissa, että hänen mielestään 32X on Segan seuraava suuri laiteuutuus ja Saturn on pikemmin luksuslaite vanhemmalle ja vaativammalle väelle. Ei pidä kuitenkaan luulla, että Sega jo ennalta kumartaisi tietä Play Stationille ja Ultra 64:lle, vaikka tärkeysjärjestys saattaa oudolta tuntuakin. Gametek, joka tekee pelin **Brutal** 32X-versiona, sanoi suoraan rakentaneensa uutuuden vain sen vuoksi, että heillä sattui olemaan helposti käännettävä peli valmiina! Oli kuinka oli, Sega esitteli tukevan läjän tulevia pelejä lisälaitteelleen. **Metal Head** tarjoaa, kuten voisi arvata, robottimätkintää, **Motherbase** on avaruusraiskintää ja lisäksi kevään aikana tulevat pelit **Tempo**, **Motocross Championship**, **Cosmic Carnage**, **Midnight Raiders** (CD), **Wirehead**, **Power Rangers** (CD) ja **Farehelt** (CD). Vuoden 1995 aikana luvataan myyntiin yli 100 32X-nimiketta!



PlayStationin Parodius.

Jos Las Vegasissa halusi nähdä PlayStationin, sitä piti hakea joko Segan osastolta tai pienten harmaatuojien kopperoista!

Sony ei ollut nimittäin WCES-messuilla virallisesti esittelemässä uutta konettaan. Toki toimittajia kutsuttiin esittelytilaisuuteen läheiseen hotelliin (kintos pöperöistä...), mutta tavallisin kommentti oli: "Valitettavasti meillä ei ole lupaa vastata näihin kysymyksiin...".

Se kävi selväksi, että Japanissa myydyt 300.000 konetta pitivät hymyn herkässä. Amerikan julkinen ensi-ilta luvattiin järjestää uusilla E3-messuilla toukokuussa Los Angelesissa. Tuohon esitykseen on budjetoitu 4 miljoonaa dollaria, joten se pitää Super Powerinkin nähdä!

Monet pelituottajat olivat vähemmän salamyhkäisiä ja PlayStationiin lujaa panostava Konami antoi meidän testata hilpeää baseball-peliään sekä Parodiusta. Tyylikästä jälkeä, vaikkei uutuudenhehkua olluttkaan. Super Power ja High Score olivat ainoat Pohjolan lehdet, jotka kutsuttiin PlayStationin salaiseen esittelyyn Lontooseen viikkoa WCES:n jälkeen. Lukekaa raportti uutissivuilta!

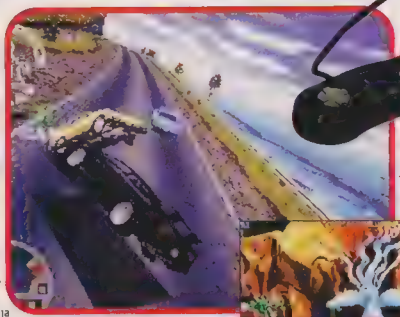
Katsokaa millaista grafiikkaa! VFII käytän tuplamäärän polygoneja ykköseen verrattuna. Peli ilmestyy Saturnille jo syyskuussa Segan kaavailujen mukaan.

aika ryhtyä pullistelemaan. Ja niinpä on taatusti liian varhaista vetää johtopäätöksiä tulevaisuuden tärkeimmistä pelikoneista. Vaikka Saturn ja PlayStation julkaistiin Japanissa jo viime marraskuussa, sen paremmin Sega kuin Sonykaan ei pitänyt isoa elämää uusista koneistaan. 3DO, Atari ja kaikki muut jatkoivat tuttuun tyyliinsä. Mutta oli konsolisota vaatinut jo ensimmäisen uhrinsa. Commodore ei ollut paikalla, joten yhtiön Amiga CD32 alkaa vaikuttaa kehnolta hankinnalta...

WCES '95
LAS VEGAS

3DO

– Pian, hyvin pian alkaa tapahtua myös Pohjoismaissa, lupasi Bob Faber, 3DO:n Euroopan pamppu, kun ihmettelimme varovaisesti Pohjolan jäämistä valkoiseksi laikuksi 3DO-kartassa.



Tarkoittiko herra Faber virallista julkaisua ja onko siinä tapauksessa Panasonic vai Samsung vai peräti kummatkin tuomassa koneensa myyntiin täällä? Siihen ei saatu vastausta. Vielä.

Kaiken kaikkiaan 3DO tuntui jakselevan hyvin. Esitteillä oli näyttävä maara uusia nimikkeitä, joista toiset pääsivät suorastaan loistamaan ja todistamaan laitteen venymiskykyjä. **Need For Speed** oli EA:n jatko-osa Road Rash -hurjastelulle ja sille voi povata menestystä. Kysymys on ankarimman luokan kilpa-ajosta. Kaikki autot pohjautuvat hirmuisiin menopeleihin (kuten Corvette, Lamborghini Diavlo, Dodge Viper ym.) ja kullakin karrylla on erilaiset ajo-ominaisuudet, jotka noudattelevat esikuviensa kykyjä. Toinen mahtiuutuus on tietenkin **Super Street Fighter Turbo**, joka ehtii perati ensin 3DO-versiona ulos. Capcom on kaiken lisäksi rakentanut pikku-joystickin, jotta tälle kolikkopelille taysin uskollisella versiolle tehtäisiin oikeutta! Vuonna 1995 ilmestyy lisäksi sellaisia pelejä kuin **Doom 2** (jossa on useita uusia kenttiä), **The 11th Hour**, **Hell on Earth**, **Primal Rage** ja multimedia-levyjä kuten EA:n **3DO Atlas** sekä **Club 3DO: Station Invation**, joka kuulemma käsittelee räkänokkalauman suoritamaa tv-aseman valtausta!

Konepuolella Panasonic esitteli uuden, virtaviivaisemman mallinsa FZ-10, jolloin yhdessä Samsungin ja Sanyon koneiden sekä Creative Labsin 3DO/PC-kortin kanssa markkinoilla on nyt peräti neljä 3DO-laitetta. Lisäksi Samsung on jo julkaissut oman MPEG-lisälaitteensa CD-Videota varten (hinta $199 Total Recallin kanssa). Ja Vivid Video on julkaissut joukon "sinisiä" elokuvia 3DO-versiona. Eli paljon on tekeillä – toivotaan vain, että Mr Faber ja kaverit pitävät hiukan vauhtia, etteivät jää jalkoihin syksymmällä...

Jos haluaa pelata pikselintarkkaa käännöstä SSFII Turbosta täytyy valita 3DO pelikoneeksi...

...ja ohjaimeksi tämä Capcomin joystick.

CD-i

Philips julkaisee rap-levyn SNESille ja Monty Pythonia kareokena!

Olipahan harvinaisen vaikea ottaa selvää, mikä on totta ja mikä ei, kun kysymyksessä on Philipsin CD-i.

Kilpailijat ja kriitikot tuomitsevat koko projektin hautaan valmiiksi, kun taas Philipsin väki toistelee olevansa tyytyväisiä menestykseen. Kuulostaa kuitenkin hiukan epäilyttävältä, kun puhutaan 75 prosentin noususta tuotannossa ja 50% noususta pelimyynnissä, sillä missään vaiheessa ei mainita todellisia lukemia, joihin nämä laskelmat perustuvat. Lisäksi Philips Media kertoo, että useampia yhtiön itse tuottamia nimikkeitä tehdään myos PC- ja Mac-versioina seka muillekin koneille. Yksi erikoisemmista uusista projekteista on KASETTI ruokalistasta: "Spam, spam, spam, spam, baked beans and spam...". Ja tottahan laitteelle kaivataan sinisempää tuotantoa, kuten **Joy Of Sex**, **Blonde Justice** ja **Love Bites**. Ehka CD-i:llä on vielä toivoa.

Sanottakaan CD-i:stä pelikoneena mitä vain, niin ainakaan arkadipelin Burn Cycle grafiikassa ei ole moittimista!

Rap Jam Vol. 1, joka tuotetaan yhdessa vanhan soul-yhtiö Motownin kanssa. Rap Jam kuuluu olevan yhdistelmä katukorista ja raplevyä (emme mekään ymmärrä ideaa), jonka musiikkiosuus sisältää sellaisia jenkkilan rap-tähtiä kuin Public Enemy, Warren G, LL Cool J ym. Tämän on helppo tulkita merkitsevän sitä, että Philips alkaa varautua elämään CD-i:n jälkeen, vaikka nykyaan useimmat suuret peliituottajat panostavat niin moniin laitteisiin kuin mahdollista. Lisäksi tiedotettiin, että Philips lanseeraa yhdessä Sonyn kanssa vielä yhden uuden cd-formaatin, CD Plus, joka yhdistää CD-ROMin ja musiikki-cd:t! Ja pian on tulossa vielä nk. CD-i/PC Playback Board, lisäkortti, jonka avulla voi pyörittää CD-i-levyja ja MPEG-pakattuja cd-videoita omassa PC:ssä.

Philips on saanut mukavasti laajennettua multimedia-tuotteidensa ja cd-videoiden julkaisua. Satunnaisia herkkuja olivat esimerkiksi Monty Python -cd, jossa on karaoketoiminto! Näin voi kätevasti poistaa vaikkapa Terry Jonesin äänen ja lukea itse

WCES '95

LAS VEGAS

Jagge vastii tietysti CD-asemani

Jaguar

...käy ylikierroksilla

Atari esittäytyi vakuuttavasti osastollaan. Tarjolla oli tuhti läjä uusia pelejä sekä uusi cd-pyöritin, joka on julkaisuvalmis keväällä.

Uusi CD-asema on nimeltään Over Drive. Se asennetaan Jaggen päälle ja laitteessa on oma lokosensa kaseteille, joten niitä voi käyttää ottamatta lisälaitetta pois. Hinta katukaupassa on USAssa $150, eli nykykurssilla reilut 750 markkaa, mutta tästä joudutaan luultavasti tinkimään, että ostajia löytyisi riittävän paljon. Tällä rahalla saa kuitenkin tuplanopeuksisen cd-pyörittimen, jossa voi käyttää myös musiikkilevyjä. Lisänä on huimaava sisäänrakennettu hienous VLT (Virtual Light Machine). Komean nimen takana on vanha tuttu "psykedeelinen" väriensekoitin, jonka voi aktivoida kuunnellessaan cd-levyjä... kylläpä virtuaalisuus kehittyy!

Sen sijaan cd-videoihin vaadittavaa MPEG-lisälaitetta ei ollut vielä tiedossa. Muihin luvattuihin lisälaitteisiin kuului esimerkiksi hiiri, näppäimistö, Link-välijohto, modeemi verkkopelejä varten sekä VR-kypärä vuoden -95 aikana.

Ensimmäisenä julkaistavat cd-pelit ovat **Creature Shock** (Virgin), Atarin omat **Demolition Man**, **Blue Lightning** ja **Highlander**, seka musiikkivideosekasikiö nimeltään **Vid Grid**. Tuonnempana on tiedossa arkadihitti **Primal Rage** ja **The Realm Fighters**, joka on uusi Mortal Kombatin sukuinen matkinta, jossa voi valita 25 erilaisen hahmon joukosta!

Jaguarin tulevaisuus näyttaa edelleen epävarmalta. Laitteella on kylla nyt etulyonti ensimmäisena 64-bittisenä koneena, hinta ei ole täysin pielessä ja nimikkeita alkaa olla valmiina riittavan pitka ja komea lista. Mutta syksy kaiken muuttaa voi... Jotakin kertoo varmaan sekin, että eräässä taulukossa arvioitiin oman koneen mahdollisuuksia kilpailijoita vastaan, eika Atari mainninut lainkaan nimia Saturn, PlayStation ja Ultra 64. Pohjoismaissa Jaggella on ainakin kovat ajat. Markkinointi ja tulokset eivät ole vakuuttaneet...

NeoGeo

Sanotaan SNK:n äijistä mitä vaan, niin he eivät luovuta peliä kesken. Neo•Geon osasto oli mahtavan kokoinen ja hyllyt olivat taas täynnä mätkintää ja urheilua.

Vaikka yhtion hintataso on toivottoman korkea ja pelien tarjonta on kapeaa, SNK tyytyy vähäiseen mutta vaativaan yleisöönsä, jotka haluavat pelata kotona täydellisiä versioita arkadisuosikeistaan. Nyt ne saa myös cd:llä. Olennainen kysymys on tällä hetkellä tietysti se, uppoaako Neo•Geo pinnan alle, kun kauppoihin rynnistää kolme uutta formaattia (tiedätte kai mitkä), jotka tarjoavat parempaa tavaraa mukavampaan hintaan.

Uutuuksien joukossa oli kuitenkin SNES-hakuinen käsiohjain sekä kevennetty joystick kaikille niille, jotka ovat väsyneet vanhoihin, kömpelöihin härveleihin. Pelirintamalla oli tarjolla **Samurai Shodown II**, joka jatkaa tutuilla linjoilla, vaikka kaikki on nyt runsaampaa ja rankempaa. Koko on koykeinen 202 megaa! Lisaa matkintaa sisalsivat **Aggressors Of Dark Kombat** (178 megaa) ja **The King Of Fighters '95**, jossa on mukana parhaat äijät peleistä Art Of Fighting ja Fatal Fury. Jos joku Neo•Geon omistaja sattuu kyllästymään matkintaan, niin **Super Sidekicks 2** tarjoaa hölmöstä nimestään huolimatta mahtavan hienoa jalkapalloa.

Virtaviivaistettu CD ja käsiohjain. Mutta hinta on yhä pilvissä...

KÄRKILISTAT

Lukijoiden silmittömän painostuksen alla päätimme ottaa kärkilistat mukaan Super Poweriin. Kolmessa ylimmässä listassa luetellaan Pohjoismaiden myydyimmät pelit Bergsalan mukaan (Sonyn pelit eivät ole mukana). Lisäksi on SNES-myyntilistat Englannista, USAsta ja Japanista.

POHJOISMAAT

SUPER NES

1. Donkey Kong Country
2. NHL '95
3. Lion King
4. Earth Worm Jim
5. Super Metroid
6. Jungle Book
7. Super Punch Out
8. Stunt Race FX
9. Zelda III - A Link to the Past
10. Rise of the Robots

GAME BOY

1. Aladdin
2. Donkey Kong
3. Warioland
4. Zelda IV - Link's Awakening
5. Tetris 2
6. Power Rangers
7. Super Mario Land 2
8. Yogi Bear
9. Little Mermaid
10. Kirby's Pinball Land

NES

1. Jungle Book
2. Legend of Zelda
3. Duck Tales 2
4. Rescue Rangers 2
5. Tale Spin
6. Tom & Jerry
7. Super Mario Bros. 3
8. Darkwing Duck
9. Zelda II
10. Super Mario Bros. 2

ENGLANTI

SUPER NES

1. Donkey Kong Country
2. Street Racer
3. StarWing
4. FIFA Soccer
5. Lion King
6. Mortal Kombat II
7. Secret of Mana
8. Super Mario World
9. Stunt Race FX
10. Super Mario Kart

USA

SUPER NES

1. Donkey Kong Country
2. Final Fantasy III
3. Mortal Kombat II
4. John Madden Football '95
5. Illusion of Gaia
6. NBA Live '95
7. Beavis & Butt-head
8. Maximum Carnage
9. NHL '95
10. Super Bomberman 2

JAPANI

SUPER FAMICOM

1. Perfect Eleven
2. Mickey & Minnie
3. Dragon Ball Z 3
4. Militia
5. Sankyo Fever
6. If...
7. Kirby's Tee Shot
8. Super Puyo Puyo
9. Feda
10. Samurai Spirits

RPG

Las Vegasin WCES-messuilla sain jutella Squaren väen kanssa. Tapasin herran nimeltä Toshiyuki Horii, joka lupasi lähettää tietoja suoraan Square USA:n pääkonttorista – voitte odottaa pian entistä kuumempia Square-uutisia. Hän selvitti, että Chrono Triggeriä käännetään parhaillaan ja myös Secret of Mana 2 on työn alla syksyn julkaisua varten. Hän vahvisti myös tiedon, että Final Fantasy Extreme (eli FF V) on hylätty. Amerikassa on sen sijaan tekeillä ensimmäinen oma RPG, jonka työnimenä on Secret of Evermore. Siitä lisää pian.

MADE IN JAPAN

Kuten tunnettua, Enix ja Square taistelevat jatkuvasti RPG-yleisön suosiosta, mutta nyt he vohkivat jo ideoita toistensa peleistä. Vai mitä sanotte näistä kuvista?

...ja leirituleen äärellä pelissä Chrono Trigger.

ALBERT ODYSSEY II

Sunsoft • 16 MBit

Kuten edeltäjänsä, myös Albert Odyssey II on strateginen RPG, jonka selvittäminen on enemmän taktiikkaa kuin tarinointia. Tämä ei siis kiinnosta niitä roolipelaajia, jotka riemastuvat japanilaisten mielikuvituksellisista ideoista. Tällä tietoa pelistä ei tehdä englanninkielistä käännöstä. Japanin kielen taitavat strategiafanit voivat etsiä peliä käsiinsä...

WONDER PROJECT J

Enix • 24 MBit

Enix on tehnyt ankarasti hommia kehittaakseen omaperäisen roolipelin. Wonder Project J melkein onnistuu tassa mutta vain melkein. Siitä vaikkei tämantyylisiä peleja ole sneille tehtykaan, niin vastaavia rooliseikkailuita on nähty PC- ja Mac-koneilla jo useiden vuosien ajan. Mutta nyt on siis ensimmäinen snes-peli valmis.

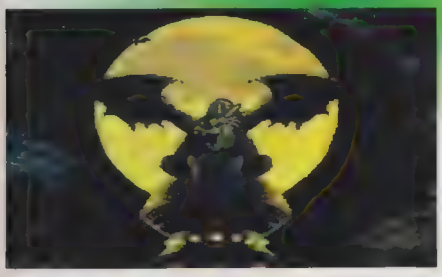
Wonder Project J syojttuu Koluion saarelle, missä ihmiset ja robotit ovat elänneet aina yhdessa. Valitettavasti asukit ovat alkaneet jakautua kahteen eri ryhmään ja tutustuessamme tilanteeseen ongelmat ovat jo pahoja.

Kellaan ei ole tarkkaa tietoa syista, mutta tohtori Jebet Lamarq (joka on alun perin kehitellyt robotit) on paattanyt hakea ratkaisua vaikeuksiin rakentamalla robotin Gijm numero 4696, joka opitaan tuntemaan myos nimellä Pino. Tämän pikku olennon sisalla on uudentainen prosesson, joka tunnetaan koodinimellä J.

Kellekaan videopelaajalle ei voi tulla yllatyksenä, etta jotkut ilkiot kidnappaavat tohtorin juuri kun han on saamassa Pinon valmiiksi. Työpajaan jää jäljelle vain Pino seka pieni haltia Tinker. Pelaajan tehtävä on ohjata Tinkeriä, joka puolestaan pystyy onneksi hallitsemaan Pinoa. Näin asiat voidaan saada järjestykseen.

CHRONO TRIGGER
Square • 32 MBit

Selvasti houkuttelevampi uutuus kuin Albert Odyssey II on Squaren 32 megan Chrono Trigger, joka on vasta ilmestynyt Japanissa. Olen itse ehtinyt jo tyypittää koeversiota ja voin vakuuttaa, että peli on juuri niin komea kuin toivoinkin.



Chrono Trigger on rakenteeltaan sekoitus huippupelejä Secret of Mana, Final Fantasy III sekä, yllätys, Zelda 2. Ja homma toimii mahtavasti. Taistelukohtauksia ohjataan tekstikomennoilla, mutta ne ovat lähempänä Manaa kuin Final Fantasya. Chrono Trigger nousee ensituntuman perusteella Squaren kaikkien aikojen peliksi. Jälleen!

AMERIKAN UUTTA

Enixin tuoreimmat uutiset kertovat, että 7th Sagalle tehdään täytta vauhtia jatko-osaa. Lopputulos tulee kaikesta päätellen olemaan parempi kuin ykkösosassa, mutta itse kuulisin paljon mieluummin tietoja Dragon Quest VI:n jenkkiversiosta. Valitettavasti Enix ei uskalla luvata siitä aiheesta mitään...

SECRET OF EVERMORE
Square • 24 MBit

Square USA:n ensimmäisestä itse tuottamasta pelistä on puhuttu [illegible] aikaa ja WCES-messuilla esiteltiin sitten varhainen beta-versio. [illegible] Secret of Evermore. Vaikka nimi luultavasti muutetaan kuulostamaa[illegible] Secret of Mana, niin siitä ei päästä mihinkaan, että pelin suunnittelijat [illegible] inspiraatiota juuri tuosta huippuseikkailusta. Mutta täytyy pikaisesti lisätä, että Evermoreen on keksitty reilusti uusia, hyvia ideoita seka pomoja parhaaseen DK [illegible] Kuvallista antia on sorvailtu Silicon Graphicsin järeillä tietokoneilla. Tässä lienee varma hitti, kunhan peli julkaistaan kesällä USAssa.

KYSYMYS & VASTAUS

Moro Topi,

Olen uusi RPG-fani, joten tarvitsen tietoa.
1. Kannattiko minun maksaa 590 mk FF III:sta?
2. Onko Gaiassa, FF 2:ssa, BoF:ssa tai Lufiassa tekstikomennoilla suhaamista eli taistelemista?
3. Mikä on Dragon Quest -sarja?
4. Anna numerot peleille: Gaia, FF3, FF2, BoF, Lufia, Zelda 3, Zelda 4, BoF 2 (Jap), Estopolis 2 (Jap), Energy Breaker (USA).
Eipä muuta kuin pidä palsta pystyssä.

Toivoopi: Kumama

Moi Kumama,

1. Hinta ei kuulosta pahalta, tuoreesta huippupelistä pyydetään usein tuon verran ja enemmänkin, varsinkin kun kokoa on 24 megaa.
2. Juu, Final Fantasy 2, Breath of Fire ja Lufia ovat ehtaa, vuorottelevaa tekstikähinää, mutta Gaia (eli Illusion of Time) liikkuu Zeldan tyylisen seikkailun puolella.
3. Dragon Quest oli Enixin ensimmäinen RPG-peli vuonna 1986. Sitä seurasi kolme jatko-osaa NESille. Nämä julkaistiin myös USAssa nimellä Dragon Warrior 1-4. Kaksi seuraavaa tehtiin sitten SNESille. DQ 1 ja 2 on julkaistu myös yhtenä SNES-kasettina. DQ-sarja on Japanissa kaikkein suosituin FF-sarjan ohella. Hyvää kamaa.
4. Lonkalta sanoen: FF 3 / 98, Zelda 3 / 94, Zelda 4 / 93, FF 2 / 92, BoF / 91, Lufia / 85, Gaia / 83. BoF 2 ja Estopolis 2 (eli Lufia 2) ovat tosiaan ilmestyneet vain japsipainoksina, enkä kehtaa antaa niille vielä pisteitä. Lupaavilta vaikuttavat kumpikin. Energy Breakeria en ole pelannut.

Topi

Terskaleijaa Topi,

1. Onko Japanin FF VI sama peli kuin USAn FF III?
2. Ilmestyykö sekä FF VI että FF V englanninkielisenä painoksena? Jos ilmestyy niin milloin?
3. Painottaisitko Squaren osuutta RPG-palstalla?

RPG-fanaatikko Hyvinkäältä

Hei fanaatikko,

1. Kyl kyl, sama peli on kyseessä.
2. FF V piti julkaistu nimellä Final Fantasy Extreme, mutta suunnitelma on nyt kuopattu.
3. Sitä on tullut painotettua ja tullaan vastakin, koska yhtiö julkaisee parhaita pelejä. Mutta ei kai sitä paljon enempää tarvitse mainostaa...

Topi

Moi Power,

1. Kuinka monta pelihahmoa on pelissä Final Fantasy III?
2. Milloin Secret of Mana II tulee Suomeen?

Roolipelihullu

Moi RPG-hullu,

1. Kaksitoista plus pari kätkettyä.
2. Ei kannata odotella ennen vuotta 1996... tai ainakaan joulua.

Topi

ENNAKKOSILMÄYS

Addams Family Values

Pelikone: SNES
Julkaisija: Ocean
Luonne: Seikkailu

Addamsin perheen seikkailtua kahdessa tasohyppelyssä, Ocean on päättänyt keksiä jotain uutta. Parin vuoden työn jälkeen käsissämme on Addams Family Values, seikkailu, joka sisältää monia Jurassic Park yhteisestä tuttuja piirteitä. Kaikkia perheenjäseniä pitää autella kadonneen Puberin jahtaamisessa. Näyttää siltä kuin talossa olisi hauska, erilainen tunnelma. Epäilemättä paras Addams Family -peli ikään mennessä.

True Lies

Pelikone: SNES
Julkaisija: Acclaim
Luonne: Toiminta / seikkailu

Raaka-Arskan edellinen suurhitti ilmestyy nyt Acclaimin peliversiona. Saimme pelin käsiimme vasta juuri ennen painopäivää, joten testaaminen on vielä pahasti kesken. Mutta alku vaikuttaa ihan mukiinmenevältä. Paljon räiskintää ja nirhaamista, mutta samalla tukevasti seikkailua. Kaiken lisäksi juoni seurailee (ainakin osittain alkuun) elokuvan tapahtumia. Sekaan on heitetty digitoituja kuvia ja elokuvan musiikkia, mikä luo passelisti tunnelmaa. Suomen julkaisusta ei ole vielä tietoa.

Power Drive

Pelikone: SNES
Julkaisija: US Gold
Luonne: Kilpa-ajo

US Goldin uusin luomus on nimeltään Power Drive. Koska tämä päristely on ehkä tulossa keväällä Suomeen, ajattelimme kiikaroida lähemmin mistä oli kysymys. Power Drivessa ajetaan siis autoilla. Mutta ilkeä odottako mitään Ridge Raceria tai Daytonaa, sillä tämä kilpa-ajo palaa vanhoihin hyviin (?) aikoihin, jolloin autoja tiirailtiin ylhäältä päin ja nuolet osoittivat suunnan radalla. Juuri tämän enempää ei tietoja ole vielä herunut, mutta tarkempi testiajo on vuorossa jo seuraavassa numerossa.

Dirt Racer SFX

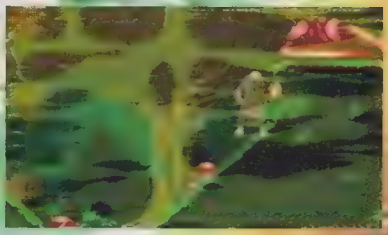
Pelikone: SNES
Julkaisija: Elite
Luonne: Kilpa-ajo

Elite on hylännyt pelinsä Power Slide ja kasannut sen sijaan uuden, tuntuvasti rankemman kilpa-ajon, joka sisältää Super FX -sirun. Dirt Racer SFX on off-road-peli, joka joissain suhteissa muistuttaa Stunt Racer FX:ää, mutta tässä on enemmän todeksiuuden tuntua. Pelaaja voi valita yhden kolmesta autosta – Dune Buggy, 4x4 Monster Truck tai Off-Roader – joilla kaikilla on erilaiset ominaisuudet. Dirt Racer SFX julkaistaan Englannissa toukokuussa, mutta Suomen julkaisusta ei ole vielä tietoa.

Frankenstein

Pelikone: SNES
Julkaisija: Sony
Luonne: Toiminta

Jälleen uusi elokuvapeli, tällä kertaa Sonylta, joka noudattaa väsähtäneen tasoloikka / toiminta / seikkailu -cocktailin mallia. Tässä on upea ja huolella suunniteltu grafiikka sekä tunnelmaa luovaa musiikkia, mutta omaperäisyyden puute ja peliohjauksen tahmaisuus hukuttavat tämän suureen massaan, valitettavasti. Koska Sony on rakentanut pelin itse, voimme odotella julkaisua keväämmällä.



Super Return of the JEDI

SNES

Ei mitään uutta Kuolemantähden alla

Viimeinen osa pelitrilogiassa, jossa Luke, Leia, Han Solo ja Chewbacca seikkailevat galaksissa kaukana, kaukana meidän omastamme.

Monta, monta vuotta sitten ohjaaja George Lucas loihti valkokankaalle historian parhaan science fiction -sarjan osan numero yksi. (Tosin tuo Tähtien sota osoittautuu osaksi numero neljä?). Kuten monet muutkin hyvät elokuvat, myös tämä hitti sai kokea videopelikäsittelyn. Elokuvaa seurasi The Empire Strikes Back (Imperiumin vastaisku), josta tehtiin ykkösosan menestyksen jälkeen myös SNES-peli. Nyt on vuoroon tullut vääntää videopeliksi The Return of the Jedi (Jedin paluu), trilogian kolmas osa. Vai montako osaa tähän trilogiaan mahtuu, jos kohta tulee kolme lisää? (Ellei sepustukseen tule tolkkua, tarkistetaan lopputilin nuomeroiden määrä. 3 vai 4? toim.)

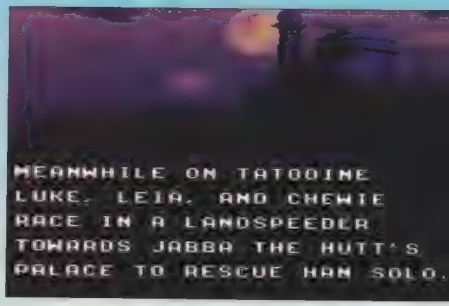
Tärkeitä valintoja jedeille ja maidoille

Peli muistuttaa rakenteeltaan paljon edeltäjiään, ei pelkästään puhtaasti grafiikan ja musiikin suhteen, vaan myös pelituntuman osalta. Tällä on vahvat positiiviset puolensakin

Kuten sarjan aikaisemmissa peleissä, myös Return of the Jedissä voi valita haluamansa vaikeustason. Taso Jedi on luonnollinen valinta kokeneelle pelaajalle, mutta maidot voivat tutustua pelin köykäisemmällä tasolla

Alkukuvien jälkeen (jolloin aito Tähtien sota -tunnelma hiipii selkärankaan) lähdetään kulkemaan hiekkakiitäjällä Grand Canyonia muistuttavan seinämän kupeessa. Tässä pitää olla varuillaan ja pyörittää nopeasti rattia, ettei putoa – KABOOM! – liiskaksi maastoon ja tuhlaa yhtä henkeä

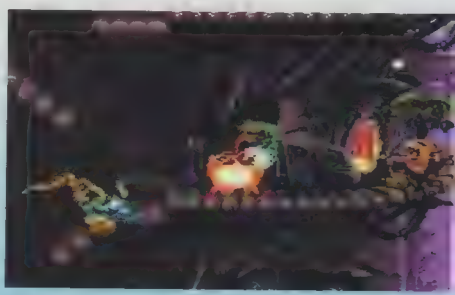
Ensimmäisen, melko lyhyen kentän jälkeen saa valita millä sankarilla jatkaa



matkaa. Vaihtoehtoina ovat perin erilaiset sankarit Luke Skywalker, prinsessa Leia tai Chewbacca. Ei, ei… Han Solo ei ole vielä mukana, sillä kuten kaikki Tähtien sotansa tuntevat tietävät, Han on vankina Jedi-elokuvan alussa Jabba the Huttin palatsissa. Hänet pitää tietysti käydä ensin vapauttamassa, mikä onkin ensimmainen tehtävasi

Pelihahmon valinta on melko olennaista ajatellen kenttien selvittämistä ja ensimmäisissä kentissä pärjää parhaiten Leian tai Luken kanssa, koska he ovat nopeita ja ketteriä liikkumaan. Chewbacca on toki tervetullut apulainen vahvoine aseineen myöhemmin pelissä.

Kun Han Solo on saatu vapautettua, voi hänetkin valita pelihahmokseen. Valitettavasti silloin menettää mahdollisuuden ohjailla viehkoa prinsessa Leiaa – elämä muuttuu karummaksi.



Super Return of the Jedi voi olla samanlainen kuin muut Star Wars -pelit, mutta grafiikan komeutta ei käy silti kiistäminen.

Omilla laduilla

Innokkaimman Tähtien sota -intoilijan meininkiä saattaa häiritä se, ettei peli noudattele kovin tarkkaan elokuvan käsikirjoitusta, vaan tarinat lähtevät omille aduilleen monissa kohdissa. Tältä kantilta katsoen peliä on helpoin suositella niille, jotka eivät ole elokuviin tutustuneet, eivätkä näin ollen tiedä miksi Luke Skywalker on kiltti sankarimme. Silloin on helpompi hurrata kun lähettää Darth Vadenn autuaammille lasermiekkailumaille. Me muut nimittäin tiedämme millainen kipeä suhde siloposki-Lukella ja raspikurkku-Darthilla on keskenään. Ilman kytkentää elokuviin Return of the Jedi on tavallisen hyvää tasoloikkaräiskintää

Toisaalta tuskin innokkaimmat Star Wars -harrastajat malttavat jättää tätä väliin. . Kaikesta huolimatta meno on alusta loppuun Tähtien sotaa, vaikka kuviot on nähty aiemmin ja vaikkei Kuolemantähden alla tapahdukaan mitaan odottamatonta. Kuitenkin jälki on huolellista ja mukaansatempaavaa.

May the horse be with you!

Tässä on muutamia esimerkkejä JVC:n kehittämistä upeista tehosteista. Kokonaisuus ei valitettavasti yllä samalle tasolle.

Vain uskollisille faneille

Elokuvatriologia imperiumin ja kapinallisten taistelusta kuuluu hienoimpiin kokemuksiin mita valkokankaalla on tullut nähtyä. Kenenkään ei kannata minusta missata tätä huimaavaa avaruussatua. Mutta niin paljon kuin sarjalla onkin merkitystä elokuvan maailmassa, niin sitä vähemmän merkitsee jatko-osa Luken ja kumppanien pelisarjalle.

Tietysti pelin uudet kentät ja pomot sekä muut kuviot ovat komeita, mutta korvien välissä tuntuu siltä kuin pelaisi uudestaan aikaisempaa osaa. Minun pisteeni määräytyvätkin sen tympääntymisen mukaan, joka aiheutuu yksinkertaisesti siitä, ettei peli pystyy tarjoamaan mitään todella uutta tai virkistävää. Kaikki on kopioitu jostain vanhemmasta mukavasta. Ostakaa ennemmin elokuvat videoilla kuin tämä peli.

JUKKA THE HUTT

65%

Olen Luke Skywalker

Nuorempana olin arka nörtti, joka oli kiinnostunut sci-fistä, ufoista ja kaikesta muusta tarpeeksi oudosta. Kaikesta huolimatta jouduin useimmiten tyytymään telkkarin tarjoamaan masentavaan rojuun. Niinpä uuden Tähtien sota -elokuvan ilmestyminen olikin aina suuuuri tapaus. Pakko tunnustaa, että peikäsin hiukan Darth Vaderin kaameaa ääntä. Vasta italialaisten mäkihyppääjien 80-luvulla käyttämät Vader-naamarit käänsivät asian huumorin puolelle.

Niinpä näiden snes-pelien selvittäminen on hyvää itseteraplaa. Pääsen hyppaamään Luken kenkiin ja hakkaamaan Darth Vaderin yhä uudestaan. Olen kai päässyt jo traumoistani, koska touhu alkaa väsyttää. Jukka on minusta oikeassa, JVC:n olisi pitänyt keksiä jotain uutta edellisosien kopioimisen sijaa. Mutta kerran vielä olen Luke Skywalker...

Tohtori WILLI

73%

ARKADI

Faktat

Julkaisija	JVC
Jakelu	BERGSALA FUN
Myynnissä	HUHTIKUU
Pelaajia	1
Pelimuisti	—
[illegible]	16 MBIT
[illegible]	—

Grafiikka 78

Ei poikkea mitenkään edellisistä osista.

Äänet 79

Katso grafiikka.

Tuntuma 75

Katso grafiikka.

Haaste 63

Olisikohan kyseessä täsmälleen sama peli?

YHTEENSÄ 69

Star Wars ja Empire Strikes Back

Indiana Jones' Greatest Adventures

SNES

Steven Spielberg ja Harrison Ford eivät tienneet millaisen kiven panivat pyörimään Kadonneen aarteen metsästäjissä. Vai tiesivätkö sittenkin? Ainakin toisessa osassa kivi oli jo mukana juonessa, koska Indiana oli vähällä jäädä sen alle...

Kun Jurassic Park on saavuttanut mauttoman suuren menestyksen – enkä tarkoita nyt elokuvaa vaan kaikkea muuta tilpehööriä videopeleineen kaikkineen, josta Spielberg otti itse viisaasti vastuun – on aika pyöräyttää Indiana Jonesin seikkailut peliksi.

Nyt on siis vuorossa SNES-konsoli, jossa Indiana saa elää uudestaan kaikki vaarat ja kauheudet, joita on aiemmin ihmetelty elokuvissa Kadonneen aarteen metsästäjät, Tuomion temppeli ja Viimeinen ristiretki.

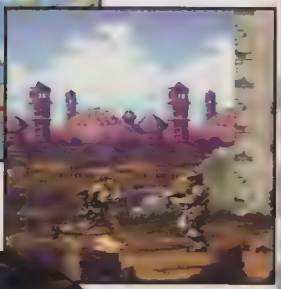
Indiana Jones' Greatest Adventures seurailee suurelta osaltaan kolmen elokuvan tarinoita. Hyppäämme kyytiin vuonna 1936, jolloin Indy on Etelä-Amerikassa ja aikoo kaapata kultaisen patsaan syvältä luolasokkelosta. Riippumatta siitä työntääkö patsaan paikalle hiekkapussukkaa tai pökälettä, Indy saa kuitenkin takuuvarmasti suuren kivimurikan peräänsä. Tällä periaatteella toimivat muutkin ratkaisevat kohdat, joten filmeistä opittuja virheitä ei voi paikata.

Indiana Jones Greatest Adventures on rakennettu samaan tapaan kuin Star Wars -sarja ja julkaisija on tässäkin JVC. Ellei tämä riitä kertomaan ideaa, niin matkalla on paljon tasohyppelyä vaarojen ylitse, selkeästi määriteltyjä kenttien osia sekä rajoitettu valikoima aseita.

Indyn ohjailussa käytetään käsiohjaimen kaikki nappeja huimaavalla tavalla hyväksi, että sankarin saa kienmään, hyppäämään, ruoskimaan, iskemään, heittämään kranaatteja ym. Nämä asiat täytyy oppia myös hallitsemaan, sillä pahoissa paikoissa vaaditaan täydellisiä loikkia ja samanaikaisia tarkkoja piiskaniskuja, sekä sukkelia pikamarsseja pelin ahdistavampien vaiheiden lävitse.

Mahtaako Indy valita lopulta naisen vai fossiilin? Siitä saatte ottaa itse selvää!

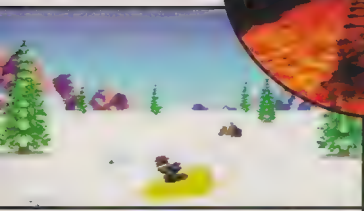
Filminpätkät tekevät juhlavan vaikutuksen. Vai mitä tuumaatte tästä lennosta?



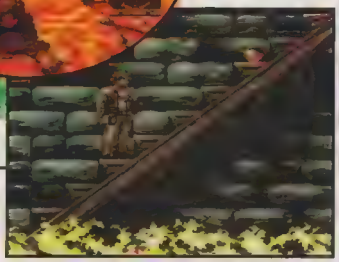
Nyt tulee kiire, eller Indy kaipaa ylimääräisiä navanreikiä vatsaansa.

Pyssyllä Indy voi hoidella melkein kenet vain. Älä tuhlaa silti kuteja.

Factor 5 tietää miten Mode 7 -tehosteita tehdään. Tässä on hyvä esimerkki...



Vuoren rinnettä alas kumiveneellä. Tyypillisiä Indyn päähänpistoja, vai mitä?



Eikö Indy ymmärrä, että hän paistuu pian elävältä, vai yrittääkö hän vain taas esittää coolia, kuten yleensä?

Tämähän on mukavaa

Olin vasta ehtinyt tulla siihen tulokseen, että toimintatasoloikat ovat kääntyneet parodioiksi itsestään, kun tuli syytä harkita uudestaan. Kiitos siitä. Indy-peli ei ole kohtuuttoman vaikea ja helpottavaa tavaraa on jaettu kenttiin niin runsaalla kädellä, että pelin läpi pääsee taatusti ennen pitkää. Mätkintafanit kokevat pahan pettymyksen heti alkumetreillä. Tässä vaaditaan oikeastaan kömpelyyttä ennen kuin henki lähtee. Paitsi silloin kun on vastatusten pomojen kanssa.

Indy yhdistelee monia aikaisemmin koettuja asioita, mutta Star Warsin tasohyppelyyn on onneksi lisätty tarkkuutta ja piiskan heiluttelu saa uusia ulottuvuuksia Castlevaniaan verrattuna. Tarina on vanhastaan tuttua elokuvista, joten siihen ei tarvitse puuttua.

Kun jaksojen väliin lisätaan kuvia elokuvista, saa melko hyvän kuvan siitä mitä Indiana Jones' Greatest [illegible].

Viihdyttävaa puuhastelua.

Tohtori Wiili

78%

Yllättävän hauskaa

Olen samaa mieltä tri Wiilin kanssa siitä, että tasohyppelyt ovat huonontuneet ja huonontuneet. Indiana Jones osoittaa kuitenkin mihin pelintekijät venyvät, kunhan jaksavat paneutua asiaansa. Nyt kunnia kuuluu saksalaiselle yhtiölle Factor 5 (Super Turrican). Siltä ei ole merkitystä, ettei Indiana Jones ole ollut kovin aktiivinen elokuvissa viime aikoina – hän sopii sankariksi hienosti. Oli viisaampaa tuupata kaikki kolme elokuvaa samaan peliin, eikä yrittää maksimoida myyntiä kolmen Star Wars -pelin tapaan. Noita pelejä saadaan yhteensä enemmän kaupaksi, mutta pelaajat kyllästyvät kaavaan. Täytyy kiitellä Indya hyvästä meiningistä.

Tässä on yksi vuoden parhaista [illegible].

89%

TOIMINTA

Faktat

Julkaisija	JVC
Jakelu	BERGSALA FUN
Myynnissä	HUHTIKUU
Pelaajia	1
Peimuisti	SALASANA
Koko	12 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 84

Ei mitään häkellyttävää tai uutta luovaa, mutta samaa tasoa kuin SNESin Star Wars.

Äänet 87

Eri sovelluksia soundtrackista, eikä siinä ole mitään moittimista.

Tuntuma 88

Indy käyttäytyy kuten tarkoitus on. Se on hyvin näin omapäiseltä sankarilta.

Haaste 82

Alussa pääsee pitkälle ilman hengenvaaraa, mutta sitten [illegible]

YHTEENSÄ 84

[illegible]

SNES

Limainen olento Klonkku pudottaa tahatta Sormusten sormuksen syvälle Sumuvuorten onkaloihin. Bilbo Reppuli on eksyksissä luolissa ja löytää sattumoisin Sormuksen. Hän havaitsee sormuksen maagiset voimat, jotka auttavat häntä pakenemaan ja lähtemään pitkään, jännittävään seikkailuun. Tilliskivitrilogia Taru sormusten herrasta nousi suosioon rock- ja hippisukupolven myötä. Nyt on tullut SNES-peli...

Lord of the

Hippi-aikojen kaikkein suurin tarina – laajuudeltaan ja suosiotaan – syntyi englantilaisen J.R.R. Tolkienin mielikuvituksessa. Muhkea kolmiosainen romaani oli saanut alkunsa jo 30-luvulla merkilliseen maailmaan johdatteleviessa kirjoissa, kuten Hobitti (eli Lohikäärmevuori) ja myöhemmin koottu Silmarillion. Suomalainen käännös valmistui vasta 70-luvulla, mutta monet sukupolvet ovat ehtineet uppoutua Tolkienin omaperäiseen näkemykseen.

Fantastista tarinaa ei pidä epäilemän huumehöyryiseksi sekoiluksi, vaan Taru sormusten herrasta kertoo suuren saagan Sormuksen noususta aikojen alussa maailman kaikkien muiden sormusten yläpuolelle. Kirjassa selvitetään yksityiskohtaisesti kuinka tämä Sormus vaeltaa hobitti Bilbon hyppysistä monien vaiheiden kautta sankari Frodon käsiin ja sitten lopulliseen kohtaloonsa. Sormus on puolueeton siinä mielessä, että siihen liittyy sekä hyvää että pahaa – Sormuksen voimien käyttö määrää lopputuloksen. Kuitenkin Sormus voi tehdä kantajansa näkymättömäksi ja samaan aikaan yhä enenevässä määrin tehdä tämän sydämen mustemmaksi. Lopulta Sormuksen kantajasta voi herätä niin vahva riippuvuus, että tämä on valmis murhaamaan saadakseen pitää sormuksen.

Nuori ja kokematon Frodo saa onneksi tehtäväsään avukseen velho Gandalfin. Muissa olosuhteissa Sormus olisi kenties päätynyt hyökkäilevämpään rooliin. Mutta koska pahan voimat ovat valmiiksi mahtavat, eivätkä osoita sen ihmeempiä päämääriä kuin tämän tarunomaisen maailman nujertamisen, Frodon tehtävä on yksinkertainen. Toisten sormusten rakentama maagisen verkko täytyy rikkoa, että Sormusten sormus voidaan viedä Tuomiovuorelle keskelle Pimeyden valtakuntaa. Siellä pelottavan hallitsija Sauronin paha silmä näkee kaiken mikä liikkuu. Päämäärä on kiikuttaa Sormus syvälle Tuomiovuoran tumsiin, jossa se tuhoutuu.

Tämä eeppinen klassikko on kiinnostanut pitkälti rooli- ja seikkailupelien tekijöitä. Kun Lord of the Rings nyt viimein ilmestyy videopelinä, millaiset mahdollisuudet Frodolla mahtaa olla päästä päämääräänsä?

Sormusten herra

Kolme sormusta haltiakuninkaille alla auringon,
seitsemän kääpiöruhtinaille kivisaleissaan,
yhdeksän ihmisille jotka ole tuoni armoton,
yksi Mustalle Ruhtinaalle valtaistuimellaan
maassa Mordorin jota varjojen saartama on.
Yksi sormus loyaa heidät, se yksi heitä hallitsee
se yksi heidät yhön syöksee ja pimeyteen kahlitsee
maassa Mordorin jota varjojen saartama on.

Voit katsoa omista ruuduista kuinka vahvoja kaverisi ovat ja millaisia aseita he kantavat.

Alla: Lord of the Ringsin maailmoissa ei ole vaihtelua. Eikä tästä voi antaa montaa pistettä.

Karmeinta mitä on nähty

On helppo ymmärtää miksei Tolkienin klassikkosta ole tehty peliä aikaisemmin. Maailma viilisee mielikuvituksellisia hahmoja ja maisemia – pelkastaan pinnallisen kehyksen lainaaminen vaatii tiukkaa karsintaa. Jotta tarinaan saataisiin oikeaa pelitunnelmaa ja dramatiikkaa, täytyy asiaan paneutua vähintään samalla huolellisuudella kuin uuden, houkuttelevan seikkailun kehittämiseen.

Siinä missä toiset kiinnostuneet pelintekijät ovat antaneet Tolkienin tiliskivien toimia vain inspiraation lähteenä, Interplay on nyt päättänyt tarttua härkää sarvista. Kun takana on sellaisia mainioita titteleitä kuin Rock & Roll Racing, Clay Fighter, Robocop vs Terminator, Lost Vikings, Another World – joista vain viimeinen on seikkailu – ihmetyttää eiko Interplay ymmärrä vahvuuksiaan ja rajoituksiaan.

Interplay on nimittäin epäonnistunut täysin. Pelin maailma ei keipaa edes harjoitustyöksi. Pelihahmoja on vaikea ohjailla – "Lemmings!", huusi siskontyttö osuvasti, vaikka sopulien ohjailu tuntuu helpolta tämän jälkeen. Kestää minuutin kääntää Frodo suuntaan, josta hyökätään vinttikoiran vauhdilla. Kun tähän lisätään avuttomat aseet, kömpelöt tekstiruudut sekä epälukuinen määrä puheliaita hahmoja, niin kasittely käy hitaammin kuin tiiliskiviromaaneissa (hitaammin kuin Päätalolla jopa!).

Tamän lässähtäneen tortun päälle kaadetaan vielä hapanta kermaa, kun salasanasysteemi osoittautuu sudeksi...

Lopputulos on yhtä viekoitteleva kuin ayshire-lehmä. Tolkien pyörii haudassaan kuin väkkärä...

Tohtori WILI

5%

Surkuhupaisaa!

En ole hiphoppari, punkkari, hevari tai grungefanikaan, enkä ole lukenut läpi Tarua sormusten herrasta. Kuitenkin uskon, että kirjan maailmassa on jotain maagista ja aineksia huimaavaan roolipeliin loytyisi. Valitettavasti tekstiseikkailu, jonka kirjoitin vuosia sitten Basicilla C-64:lle, oli parempi kuin tämä tai ainakin hauskempi.

Tai ehkei sentään, mutta Lord of the Rings on surkuhupaisinta kökköä mitä olen koskaan nähnyt. On vaikea loytää sanoja, joilla voisi riittävästi runnella tata yritelmaa. Tekisi mieli huutaa, heittää pelikasetti lattialle ja hyppiä sen päällä. On sita ennenkin koettu pettymyksia, kun saa odotetun pelin kasiinsa, mutta täma on liikaa.

Lyhyesti sanoen: En suosittele kenellekään, koskaan, missään.

TOPI

21%

ROOLIPELI

Faktat

Julkaisija	INTERPLAY
Jakelu	US IMPORT
Myynnissä	NYT
Pelaajia	1-4
Pelimuisti	SALASANA
Koko	8 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 5

Kuin valokopioita sarjakuvalehdestä.

Äänet 5

Markan alelevyltä tempaistua keskiajan musiikkia.

Tuntuma 5

Kuin ohjastaisi autoa repsikan puolelta.

Haaste 5

Ei olennaista. Käy nopeasti myymässä Interplayn osakkeesi.

YHTEENSÄ 5

Kaikkien aikojen pettymys. Luokasta riippumatta.

Sen sijaan että joka kenttä olisi suuri seikkailu (kuten usein näkee) Nosferatu jakautuu lyhyempiin osuuksiin, joita yhdistävät rappuset ja oviaukot. Tässä on tyyppiesimerkki pelin toisesta kentästä.

NOSFERA

PELOTTAVAN UPEAT ALKUKUVAT

Nosferatun intro kuuluu rankimpiin mitä SNESillä on nähty. Kannattaa melkein tuottaa peli Japanista, että saa nähdä ne. Tai ehkei sentään. Tässä on maistiaisia.

Mystinen olento, joka muistuttaa vampyyrilepakkoa, ilmestyy taivaalle...

... ja liitää hitaasti kohti kodikkaan näköistä mökkia.

Äkkiä Nosferatu tulee esiin inhimillisessä ilmiasussaan.

Toisinaan sankarin kadet kayvat tuulimyllyn lailla – tai sitten koneissa oli vikaa, kun yritimme tallentaa ruutukuvaa...

Kuten näistä kuvista näkee, peli on täysin loogınen. Vampyyrit voi nähda sisältä huoneestakin, kun ne etsivät sopivia verenluovuttajia.

Ellen ole erehtynyt, tämäntapainen tilanne on nähty jossain toisessakin SNES-pelissä.

Sitten kaunis tyttö sotkeutuu kaameaan rituaaliin.

Urhea nuorukainen tulee esiin kuin ratsuväki...

... ja eksyy, kauhutarinoiden tapaan, kummituslinnaan.

Pääero Nosferatun ja aiempien seikkailujen (kuten Prince of Persia, Flashback ja Another World) välillä on se, että jokaisen kentän lopussa on pomo. Tämä ei ole heikko juttu...

... kunnes kuu kasvaa kohti täyttä pyöreyttään ja joudut pahempaan kuin pulaan.

Hitusen myöhässä

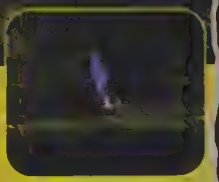
Seta on tehnyt parhaansa päästäkseen Guinnessin ennätysten kirjaan eniten myöhästyneella pelillä. Muistan kuinka vuoden -91 alussa esiteltiin Nosferatun ruutukuvia ja kaikkein hakellyttävintä on se, etta peli näyttää yhä aivan samalta. Eli peli [illegible] mihin Seta on käyttänyt viimeiset neijä vuotta (ellei sitten vähemmistöjen oikeuksien puolustamiseen), mutta ainakaan Nosferatun kanssa ei ole tehty pitkää päivää. Toinen samoihin aikoihin luvattu huippupeli, RPG Gdleen, ei ole nähnyt lainkaan päivänvaloa.

Jos Nosferatu olisi tullut myyntiin pari vuotta sitten, se olisi ollut hitti. Tämä olisi ehtinyt ulos ennen samantyylisiä seikkailuita Prince of Persia, Flashback ja Blackhawk. Nykytilanteessa suosio voi jäädä köyhemmäksi kovien kilpailijoiden vuoksi. Nosferatu ei tarjoa ihmeempää uutta. Johdanto on kuitenkin puistattavuudessaan omaa luokkaansa. Jos Prince of Persia ja Castlevania kuuluvat suosikkeihisi, niin tässä on ainesta. Tse-[illegible]

AHSSI

85%

Tästä sellistä kaikki alkaa. Sankarimme tilanne nayttää synkeältä...



... mutta tahankin löytyy ratkaisu. Ongelmat eivat edes vaikeudu ennen kuin paljon myöhemmin pelissä.

TU

Jaaa... hop! Kun pitää päästä piikkimatoilla peitettyjen lattioiden yli, voi tehdä ennätyksiä pituushypyssä.

Nimi Nosferatu on tuttu useimmille. Ellei Murnaun 20-luvun klassikkoelokuvasta tai Herzogin 70-luvun versiosta, niin ainakin SNES-pelistä, joka Setan piti alun perin julkaista jo 1991-92. Jostain syystä julkaisua on lykätty yhä uudestaan, mutta nyt kasetti on viimein kaupoissa Japanissa. Anssi on innostunut Prince of Persian selvittämisestä ja Castlevania-sarjakin kuuluu hänen suosikkeihinsa, joten sekoitus Nosferatu työnnettiin hänen testattavakseen.

Kun olet hoidellut tämän rumiluksen, kerrosta alempana odottaa suurempia haasteita.

Nosferatu alkaa samaan tapaan kuin Prince of Persia. Nuori sankari on lukittu selliin ilman ruokaa tai vettä, ja mikä pahinta ilman aseita. Mutta taito hakea reikiä suurten laatikoiden alta auttaa merkittävästi pakenemisessa. Ongelmana on vain se, ettei sankarimme paase kovin pitkälle. Tuota pikaa saa ryhtyä taisteluun kaameita demoneita ja zombeja vastaan, jotka janoavat tuoretta verta. Näiden arkuista esiin kompivien hirvitysten ohella tiella on monenlaista muuta hankaluutta – piikkisiä lattioita ja seinia seka loputtomasti kuiluja – mutta mitapa puhdassydaminen sankari ei tekisi rakastamansa tyton vuoksi?

Ei ihan sytytä

Uiin alkanaan [illegible] Prince of Persiasta ja Flashbackista, mutta niiden pariin en ole palannut uudestaan. Vaikka meno ja toteutus ovat persoonallisia, niitä ei jaksa höylätä enää. Hienot animaatiot eivät riitä pitämään mielenkiintoa yllä. Castlevania on jo luokkaa kiinnostavampaa tavaraa. Nosferatu sisältää piirteitä nälstä kaikista. Toteutus on sinänsä hienoa, varsinkin intro, mutta seikkailu ei sytytä. Odotin jotain jannittävampaa.

Testori Will

74%

– Ah, iltaa arvon herra. Haluaisitteko heilahdella kanssani?

Mitähän tämä osuus tekee tässä? Eikö kunnon rappuja tai tikkaita ole muka keksitty? Kuka tämän linnan on rakentanut?

– Tohtori Frankenstein, otaksun? Jaa ettei, vai? No mitäs, tapellaan sitten...

SEIKKAILU

Faktat

Julkaisija	SETA
Jakelu	JAP IMPORT
Myynnissä	NYT
Pelaajia	1
Pelimuisti	—
Koko	16 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 90

Upeaa tunnelmaa läpeensä. Johdanto on vaikuttava.

Äänet 88

Goottilaisen kaameaa musiikkia ja pelottavia tehosteita.

Tuntuma 78

Reilu hyppysellinen Persian prinssiä, vaikka ohjaus ei toimi yhtä tarkasti.

Haaste 80

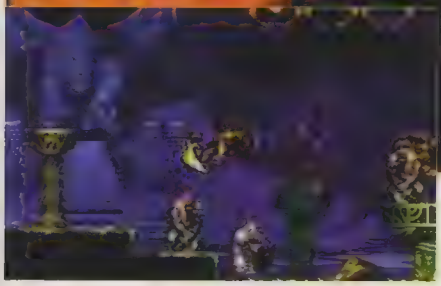
Vaikka alku on helppo, selvittämistä riittää pitkään. Kentät pysyvät kiintoisina.

YHTEENSÄ 79

Onnistunut seikkailupeli. Odotimme tosin vielä enemmän.

Demon's Crest

SNES



Demon's Crest on peli, jonka takana on raskaat perinteet. Monet vanhat hitit on pantu samaan pakettiin uutuusversioksi.

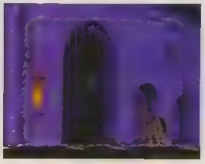
Ensin tuli NESin Ghosts 'n Goblins ja sitten varhainen, erinomainen SNES-peli Super Ghouls 'n Ghosts, joka nousi laajaan kulttisuosioon. Jatkoa seurasi vielä mm. GAMEBOY-pelissä Gargoyle's Quest ja juuri tämän pelin pohjalta lähtee uusi Demon's Crest. Pelin japanilainen versio on nimeltään Demon's Blazon, että tiedätte.

Sankari on siivekäs demoni, samainen Firebrand, joka ryövää typykän Ghouls 'n Ghostsin alussa. Hänen hahmossaan saa sitten loikkia, räpistellä ja tykittää tiensä seitsemän laajan kentän (ja lukuisten lisäkenttien) läpi jahdaten jalokiviä. Erotuksena GB-peliin Demon's Crest ei sisällä RPG-jaksoja. Lähimmäksi roolipelien henkeä eksytään siinä, että Firebrand muuttuu tehokkaampiin hahmoihin.

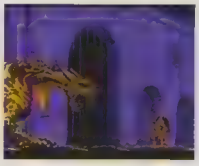
Vaikka pahiksia on helppo liiskata matkan varrella, käy kulku yhä vaikeammaksi kentän loppua lähestyessä. Tämä merkitsee ankaraa pomovaroitusta.

Pelin kenties suurin vahvuus on grafiikassa – hämmästyttävät taustat ja maisemat tuovat mieleen aiempia kauhupelejä kuten Castlevania, Actraiser sekä yllämainitut edeltäjät. Kokonaisuus luo vaihtelevaa ja hyytävää tunnelmaa.

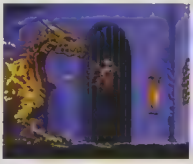
Kun olet selvittänyt tiesi pelin loppupomon luokse, on aika pöräyttää uudestaan pelin läpi, että voit nauttia kaikessa rauhassa Capcomin pikselimagiasta.



-Öh, kuka on hukannut silmänsä?



-Jaa, se olikin vain tällainen lohikäärmeen rääpäle.



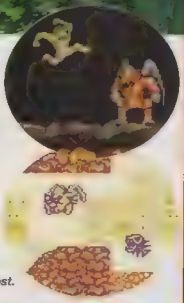
-Tästä saat maistaa tulta. Joko menee vatsa kuralle, häh?

Kaikkia konsteja pitää kokeilla, etta löytaa tärkeat asiat ja paikat.

Kipuaminen ja räiskinta sujuu demonilta hyvin yhta aikaa.

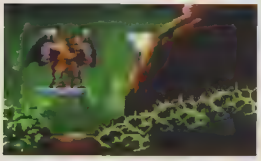
-Apua, laskuvarjo! Minä putoaaaaan

Tassa ruudussa valitaan magiat ja vastaavat. Mutta uhan tassa ole paljon mitaän? kia matkaan, etsimaan lisäa elintarkeaa tavaraa.



Firebrand näytti tältä Super Ghouls 'n Ghostsissa. Siihen aikaan hän oli pelin pahis.

Mutta sitten hänet ylennettiin hämmästyttävästi sankariksi GB-seikkailussa Gargoyle's Quest.



Tässä Firebrand osoittaa, että hänen magialleen on jopa jotakin käyttöä.

-Katso, äiti! Minä osaan lentää!

Demonit eivät lopu koskaan?

Ilmeisesti eivät. Capcom on kaäntänyt tilanteen päälaelleen ja päästanyt demoni Firebrandin sankarin asemaan. Olisin kylla odottanut demonilta vahän vahvempaa suoritusta... täma heppu vaikuttaa ylipainoiselta ja siipiä räpyttelemällä pääsee vain yhta korkealle kuin hyppäämällakin. Normaalisti täma merkitsee paria metriä maan yläpuolella, mutta tasanteelle päastessä voi räpistellä vihamielisten otusten yli tai mossahtaa suoraan maahan.

Capcom on satsannut tuttuun tyyliinsä korkealuokkaiseen grafiikkaan. Maisemat ovat huikaisevan hienoja ja monsterit karmaisevia. Firebrandin jalokivien etsimista helpottaa hänen morfauslahjansa – demoni saa ihan uusia muotoja. Pelissa ei kohtaa lainkaan yltiohankalia kohtia ja suurin osa ajasta kuluu yhdistettyyn matkintaän ja räiskintään. Vahän monipuolisemmat liikkeet ja ohjaus, paremmat lentokyvyt ja nippu mysteereitä olisivat yllyttaneet keta tahansa ryhtymaän demoniksi. Nyt Demon's Crest on hyvin rakennettu mutta melko tavallinen hautuumaapeli.

Tohtori WIILI

83%

Capcomin aika ei ole ohi

Vuosi 1994 oli poikkeuksellisen synkka Capcomille. Kymmenen vuoden vahvan kauden jalkeen yksi maailman parhaista peliyhtioistä tipahti akkiä pelkkien vanhaa toistavien jatko-osien (SSF II, MM X) varaan. Huhumylly alkoi pian levittaa tietoa, että useampia pelisuunnittelijoita oli loikannut Konamin leipiin, mutta huhun todenperäisyydesta ei ole vielakaän varmuutta.

Vuosi on vaihtunut. Vaikka Capcom on ilmoittanut siirtyvänsä yhä selvemmin uusien 32- ja 64-bittisten pelikoneiden puolelle, he tyrkkaavat kenties viimeisen kerran pökköä pesaan. Ainakin Demon's Crest on huippupeli. Demonin seikkailu perustuu siis maanmainioon GB-peliin Gargoyle's Quest. Kentät ovat samantyylisiä, vaikka tietysti paljon hienompia SNESillä, jossa luodaan vareillä ja aänilla reilusti monivivahteisempaa tunnelmaa. Demon's Crest on kuin luotu kaikille niille pelaajille, jotka pitivat peleistä Castlevania IV, Super Ghouls 'n Ghosts ja ActRaiser 2. Epäilyksistä huolimatta Capcom osoittaa yha taitojaan.

ANSSI

90%

SEIKKAILU

Demon's Blazon

Faktat

Julkaisija	CAPCOM
Jakelu	US IMPORT
Myynnissa	NYT
Pelaajia	1
Pelimuisti	PARISTO
Koko	16 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 93

Parempaa koulukuntaa, varsinkin mielikuvitukselliset taustat.

Äänet 85

Eivät yllä grafiikan tasolle, mutta tyydyttää silloinkin kun juuttuu umpikujaan.

Tuntuma 88

Tutut tasoloikkakuviot tekevät pelistä helposti opittavan ja hallittavan.

Haaste 83

Alkuun liian helppoa, tason lopussa vaikeampaa ja sitten kuluttavan rankkaa.

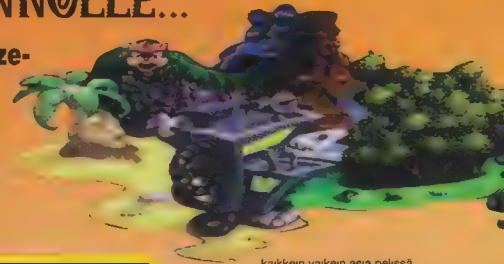
YHTEENSÄ 87

Parasta mita Capcom on saanut myyntiin sitten pelin Mega Man X.

ZERO the Kamikaze Squirrel

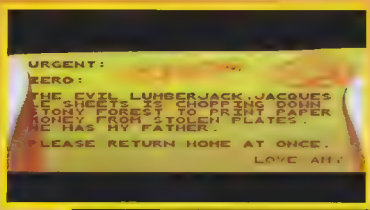
YLÖS, ULOS JA LENNOLLE...

Japanilainen liito-orava ja kamikaze-pilotti haluaa lähteä itsemurha-tehtävään SNESillä. Mitäpä pieni lentävä jyrsijäparka ei tekisi pelastaakseen rakkaimpansa...



Velvollisuudentuntoinen liito-orava kamikazepilotti Zero on pahassa pulassa. Hänen parempi puoliskonsa on kidnapattu (er, taas.) ja Zero kaipaa apua hänen löytämiseksen Tämä on pelin lähtökohta Pitää kai nousta seisomaan ja hurrata käsikirjoittajalle, joka on kehinyt uudolle hahmolle näin yksinkertaisen tarinan.

Pelin alussa peloton kamikaze-orava lentää koneessaan korkealla pilvien seassa, mutta mikään ei jatku ikuisesti Pian Zeron tupsukorvien ympänlä alkaa viuhua luoteja ja lentokone lähtee syöksykierteeseen. Sankarimme tärähtää maahan ja silloin pelaaja saa luvan alkaa ohjailla uutta tuttavaansa



Bubsy-kopio

Zeron ohjailu vaatii harjoittelua. Ensimmäisellä rantakentällä voi yhtä hyvin tutustua kaikkiin kuvioihin, ettei joudu suuriin vaikeuksiin myöhemmin pelissä Vaikeuskäyrä on

sitä mallia, että alku menee vihellellen, mutta pian jatkossa tulee sikavaikeita kohtia. Tärkeimmät taidot ovat hyppiminen ja aseiden käyttö (heittotähdet), mutta syöksyt ja lyhyiden matkojen liitäminen ovat myös olennaisia. Liitäminen on kaikkein vaikein asia pelissä.

Zero the Kamikaze Squirrel on monessa suhteessa – todella monessa – samanlainen kuin Bubsy the Bobcat, varsinkin animaation ja pelohjauksen osalta. Tämä ei ole huolestuttava asia, koska Bubsy on mainio peli, mutta se herättää kysymyksen kumpi on parempi, kana vai muna?

Rantojen oravat

Zeron ohjaamisen opettelun lisäksi rantakentissä vo hankkia lisäelämiä Näita henkiä tulee tarvitsemaan ennen pitkää, jos selviydyt kolmen ensimmäisen kentän läpi

Sen lisäksi että tutkii kaikki paikat maan tasalla, kannattaa hypellä kaiken mahdollisen korkeammalla olevan päälle. Lapioiden, ilmapallojen, palmujen ja pilvien – kaikki minkä avulla voi päästä ylöspäin kannattaa kokeilla. Ylhäällä pilvien seassa on bonuskenttiä, joista voi kerätllä lisäelämiä ja asetäydennyksiä Rantakentissä kannattaa sis kulkea pariin kertaan edestakaisin ennen kuin siirtyy eteenpäin.

Oravansyöjäkasveja ja propellikalloja

Rannalla juoksentelevia vihollisia ei voi pitää kovin vaikeina... paljon tuskaisemmat paikat odottavat Zeroa maanalaisten luolien kentissä. Täälla täytyy pitää kieli keskellä kämmentä, välttää hätäisiä liikkeitä ja olla luottamatta hullunturiin. Maanalaisissa kentissä on paljon sellaista mikä voi vahingoittaa pikkui oravaa.

Tietyille tasanteille ei voi päästä muuten kuin hyppaamällä ensin kelluvien vihreikasvien päälle, jotta saa kunnon pompun. Mutta Zero ei saa jäädä aikailemaan, ettei han päädy samaisten kasvien valipalaksi.

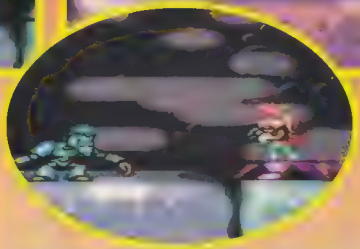
Maan alla vilisee sekä välipomoja että suurempia pahiksia Välipomot

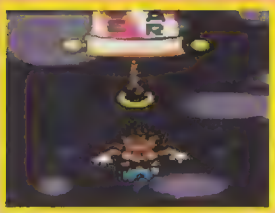
ovat hilpeän näköisiä hahmoja, joiden pään päällä pyörii propellit (samoja olentoja on jo rantakentässä, mutta siellä ne eivät toimi välipomoina) Propellikaalellla on taipumusta esiintyä pareittain ja ne hyökkäävät esiin juuri silloin kun niitä vähiten odottaa Paras laake näitä välipomoja vastaan ovat heittotähdet Ala kuitenkaan viskaa tähtiä silloin, kun ne suuntaavat propellinsa sinua kohti Muuten saat omat tähtesi takaisin silmillesi, mikä voi vieda oravaparalta hengen

Maanalaisissa luolissa on myös rankempia pomoja, jotka istuvat seinille kiipeävissä koneissa Nämä ovat todella hankalia vastuksia, joita voi järäyttää vain ankanilla syöksyillä Vaativaa puuhaa, jonka aikana oppii nopeasti ymmärtämään miksi pelin alussa kannattaa kerailla lisäelämiä Sillä jos oravalta lähtee henki niin tiedätte kai'

Vaikka tästäkin pelin vaiheesta selviäisi, on jäljellä toki paljon tutkittavaa Kuten suuret urheilufiilisofit ovat asian ilmaisseet

"Se ei ole ohi ennen kuin se on ohi".





Naamioitu Bubsy

Pari numeroa sitten Jukka halusi antaa Earthworm Jimista Bubsy-varoituksen. Ehkä hän löysi peleistä yhtäläisyyksiä, joita minä en huomannut. Itse löysin Jimista uusia, hauskoja piirteitä. Sen sijaan Zero kilstatta ON naamiaisasuinen Bubsy. Sama hahmo on tällätty nyt japaniilaisen liito-oravan asuun.

Yhta komean näköinen, yhtä hyvät äänet, samanlainen peliohjaus, samanlainen blaa blaa blaa...

Mina kaipaan jotain yllättävää!

Tohtori WIILI

77%

Hauskaa tasoloikkafanille

Jaahas, vai pitää sitä alkaa puolustelemaan mielipiteitään! SuPossa 1/95 kirjoitin (lukekaa itse ellette usko), että Earthworm Jimin ympärillä oli samoja merkkejä kuin tapaus Bubsyn kohdalla. Molemmilla peleillä on samoja hyviä ja huonoja puolia. Ylimainostus etukäteen, pikkuhauskaa grafiikkaa ja hataruutta peliohjauksessa. En minä muuten väittänyt pelejä samanlaisiksi. Että herra Wiili on hyvä ja lukee ensi kerralla tarkemmin.

Mutta Zero on toki Bubsyn kaltainen monessa suhteessa, ei kuitenkaan sen enempää kuin tasoloikat yleensäkin muistuttavat toisiaan. Eikä Sunsoft ole rynnännyt etukäteen väittämään lehdille, että heillä on valmistumassa vuoden peli. Tästä syystä Zero ei tuotakaan pettymystä. Tuskin tämä suurhitiksi muodostuu, mutta kamikaze-oravaa on hauska ohjastaa ja kentissä on mukavasti vaihtelua.

JIIKKA

79%

TASOLOIKKA

Faktat

Julkaisija	SUNSOFT
Jakelu	BERGSALA
Myynnissä	HUHTIKUU
Pelaaja	1
Pelimuisti	—
Koko	16 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 88

Näppärää ja yksityiskohtaista.

Äänet 76

Ei ihan pielessä... mutta vähän vaisua.

Tuntuma 82

Helppoa maan tasalla, mutta vaikeaa ilmassa.

Haaste 75

Lentäminen käy raskaaksi ja väsyttäväksi.

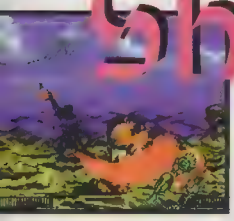
YHTEENSÄ 78

Pateva tasohyppely, jos sellasta kaipaa Turhan lähellä Bubsya

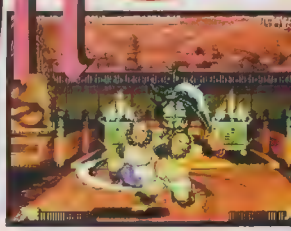
Muhkeat taustat saavat yksityiskohtaisuudellaan itse pelaamisen arvon jopa kutistumaan.

SAMURAI SHODOWN

SNES



Haohmaru silpaisee maagisesti – niin että veri roiskuu. Peliin on saatu ahdettua paljon vahvoja värejä ja sukkelia tehosteita.



Wan-Fu taistelee klooniaan vastaan ja tekee pahaa jälkeä mahtavalla miekallaan.

Nonni, tällä osastolla taas. Takara on kääntänyt Neo•Geon mätkintäpelin SNESille. Tuntuuko idea tutulta? Tällä kertaa laajaan ja runsaaseen mätkintään on uhrattu peräti 32 megaa. Leikissä on mukana 11 taistelijaa. Sekä paksukainen ketjun kanssa...

Pää sekaisin!

Joissain tilanteissa ruuduilla tapahtuu niin merkillisiä, että hahmon hallinasta katoaa holtti. Näin sattuu vain tietyissä olosuhteissa. (Emme ole selvittäneet miten se täsmälleen tapahtuu. Vielä...) Silloin kannattaa naputtaa hulluna yhtä nappia, että pääsee voitolle vastustajasta. Tässä keksi Charlottea on juuri lopettanut miekankalistelun aitoon musketöörityyliin. Tämä on ovela lisäys, joka vaatii tuntikausien tutkimisen ennen kuin voi saada selville, mitä kukin hahmo tekee tässä tilanteessa.

Taisteluun osallistuu kaksitoista tyyppiä, joilla kaikilla on erilaiset aseet ja spesiaalihyökkäyksensä, mistä seuraa väistämättä vaihtelevia brutaaleja tilanteita. Tällä kertaa voisi unohtaa tarinan kokonaan. Sillä ei ole merkitystä. Samurai Shodown (tai toiselta nimeltään Samurai Spirits) on julkaistu aikaisemmin kolikkopelinä sekä pelikoneilla Neo•Geo, Neo•Geo CD ja 3DO. Näistä erityisesti varhaisimpia laitoksia on pidetty mätkintäpelien kunkkuina. Useimmat pelintekijät ovat nähnä aikoina epävarmoja siitä, mihin pelikoneisiin kannattaisi keskittyä, joten pelit yritetään saada mahdollisimman monessa muodossa ulos. Onkin kiintoisaa nähdä miten vanha kunnon SNES pärjää vertailussa. Tietysti muhkeaa Samurai Shodownia on jouduttu karsimaan matkalla, mutta ei niin paljon kuin voisi olettaa. Takara on päättänyt keskittyä peliohjaukseen ja selkeään kokonaisuuteen hienouksien (kuten skaalauksen, alku- ja välikuvien tai tehosteiden) asemesta. Tämä onkin viisasta, sillä pelattavuus on pääasia.

Samurai Shodown käyttää taattuun Takaran tyyliin omaperäisiä ratkaisuja energiamittareissa (niitä on kaksi, toinen tavallinen ja toinen ladattava, jonka avulla tehdään erikoisiskut) ja humoristisissa erikoishyökkäyksissä sekä ympäristöissä. Mukana on muun muassa pieni, varjomainen tuoman pitämässä kuria. Normaalit SF II -näppäinyhdistelmät pätevät useimmiten ja käytössä olevat 32 megaa takaavat, että tilaa on monenlaisille yllätyksille. Neuvoksi riittäkin: pelatkaa ja tutkikaa!

Lätinä taas käyntiin

Mätkintäpelistä on yhä vaikeampi kirjoittaa arviota, joka eroaa aikaisemmista kommenteista, mutta yritetään taas. Heti kärkeen voi sanoa, että tämä on yksi alan paremmista tekeleistä. Ei aivan SFII, mutta kuitenkin. Peliohjaus on pätevä ja matkalla törmää moniin hauskoihin yllätyksiin. Toisten versioiden rinnalla (3DO ja Neo•Geo) tämä pintaa hyvin pintansa (heijaa snes). Kaikki erikoishyökkäykset ovat mukana, aitona tavarana. 32 megan muistiin olisi pitänyt saada mahtumaan enemmän arkadipelin äänitehosteita ("lippoooon!" ja miekoista lähtevä "Katsiing" esimerkiksi...). Onhan snesissä sentään vahva ääniprosessori. Se on pettymys ettei ympäristön tavaroita voi siputa kuten kolikkopelissä. Voi tuntua siltä että valitan pikkuasioista, mutta ajatelkaa kuinka paljon peli maksaa. Tähän muistitilaan saa mahtumaan sellaisenkin pelin kuin DK Country. Samurai Shodown (opettelisivat tavaamaan) ei ole välttämätön hankinta. Mutta tämä on hyvä.

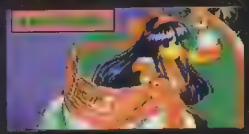
Tohtori WIILI

84%

Kaksi miekkaa, lappu silmän päällä, väijy, kylpytakki ja paha asenne. Jubeilla on macho meininki. Hippu väkivaltaakin käy.

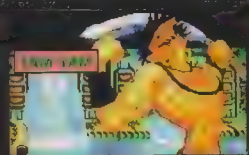
Komea heppu on tietenkin jenkki. Hänellä on vaalea pystytukka ja nimi alkaa G:llä. Hän ei ole sitä Guile – meikein kyllä.

Tämä tyyppi on suoraan japanilaisesta mytologiasta ja hänet on nähty pelissä ennenkin. Muistattekko NES-pelin Kabuki Quantum Fighter? Tällä kertaa hän huutelee rivouksia japaniksi.



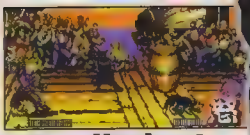
Tässä on söpö koulutyttö aitoon manga-henkeen. Yhtään mätkintää ei voi näköjään tehdä ilman tällaista kaunistusta.

Porukan ninja. Nopea, vahva, Vegan kaltainen erikoisissa. Sopii hyvin aloittelijalle.



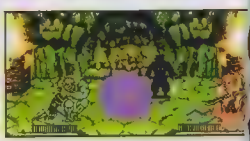
Miekkaa heiluttava maanikko, jolle on valkea pärjätä, koska hän on niin nopea ja miekassa on ulottuvuutta.

Kuten aikaisemmissakin versioissa, Galfordilla on häijy koira tukenaan. Se voi hyökätä vastustajan kimppuun ja yrittää raadella tämän kasvoja! Yrittää väistää, jos vain kerkeät!

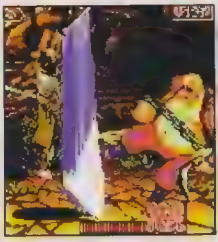


Erikoiset erikoiset

Gen An panostaa iilodiinin asemesta hapankaaliin, valkusipuliin ja papuihin. Hän hönkäisee myrkyllisen pilven, joka vetää naaman tortulle ja värjää samalla sinipunaiseksi. Vastaa Pepsodent Turbo II:lla tai yritä väistää ajoissa.



Hölmöjä erikoisia, jos tosikoita ollaan, mutta ne tuovat kaivattua vaihtelua tulipalloihin ja salamahyökkäyksiin..



Sininen teräslevy ei pysäytä paksukaista. Paitsi ehkä hetkeksi...

Varo vihaista kotkaa!

Ukyo on eläinten ystävä ja hänellä on kesy kotka seuranaan. Sitä ei ole kai ehditty ruokkia, koska kotka syöksyy välillä maihin yrittäen napata vastustajalta yhden tai parikin silmää. Tämä lienee erityisen hankalaa yksisilmäiselle Jubeille...

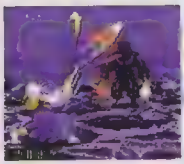
Japanilaista rähjäämistä

Tämä ei ole mangaa, mutta meno on niin japanilaista, että se innostaa. Takaran jampat ovat ottaneet pari rundia SF II:ta mallin vuoksi, mutta he onnistuvat hienosti myös omien ideoidensa kanssa. Hienoin lisäys on aseiden käyttö ikuisten nyrkkien, jalkojen ja tulipallojen ohella.

Grafiikan ja äänien mietoa alasajoa lukuunottamatta SNESin versio on yhtä hyvä kuin Neo•Geon alkuperäinen, joten koska se on ollut suurin mätkintäsuosikkini, en osaa olla pitämättä tästäkin. Shodown on yksinkertaisesti parhaita mätkintöjä mitä SNESillä on tehty.

MARTTI-SAN

89%



BEAT 'EM UP

Faktat

Julkaisija	TAKARA
Jakelu	JAP IMPORT
Myynnissä	NYT
Pelaaja	1-2 YHTÄ AIKAA
Pelimuisti	EI
Koko	32 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 90

Hyvät animaatiot ja upeat, vaihtelevat taistelukentät. Ei alkuperäisen tasoa.

Äänet 88

Meininki on hyvää, vaikka Neo•Geo-pelistä olisi voinut ottaa lisää tehosteita.

Tuntuma 86

Hyvä ja erilainen taistelutunnelma, mutta tarkkuus ei yllä SFII-tasoon.

Haaste 87

Kukaan ei selvitä tätä päivässä – eikä moni välitäkään. Kaksinpeli on hauskinta.

YHTEENSÄ 87

Yksi Takaran beat 'em up nittää omaan SNES-hyllyyn. Tämä on paras valinta juuri nyt.

Shut up & Jam!

Koripallosankarit Michael Jordan ja Shaq O'Neal ovat saaneet, kuten tiedetään, ikiomat SNES-pelinsä, joissa ei jostain syystä ole korista mukana nimeksikään. Charles Barkley sen sijaan on houkuteltu tähdeksi Accoladen rakentamaan katukorispeliin. Tämä tuntuu pienessä sielussa mielekkäämmältä idealta.

Kampausta ja nimeä on muutettu, mutta meitä ei hämätä. Stevie Wonder luo uraa videopeleissä nimellä "Smoothie". Tule pois Stevie, siellä on peli!

Kun urheillaan, alan koristа

Olen nykyaan toimituksen ykkonen NBA Jamissa ja olen aina pitanyt koripallosta. Valitettavasti Shut Up & Jam ei yllä aivan kärkeen SNESin korispeleissä, mutta koska vastaavia pelejä on julkaistu niin vähän Suomessa, tällekin loytyy varmasti oma kysyntänsä.

Grafiikka ja musiikki toimivat mukavasti, eika pelihjaustakaan sovi moittia, mutta Shut Up & Jam ei tarjoa yhtä monipuolista hupia kuin Acclaimin huima NBA Jam. Saimme toimitukseen kasetin NBA Jam - Tournament Edition, joten on luultavaa ettei tätä peliä hoylata vähään aikaan. Mutta kuten sanottu, olen iloinen kun Suomeen tuodaan käyttökelpoisia korispelejä.

78%

PATE

Heput tekevät taikatempun – pallo leijuu ilmassa.

– Apua! Pallo on täytetty heliumilla! Tehkää jotain, minä nousen taivaalle! Kutsukaa helikopteri! Apuaaaa!

Kyllä tätäkin pelaa

Ensin Jammit ja nyt sitten tämä. Minkahän takia pelintekijät hakeutuvat koripallon juurille katupeleihin, eivätkä hyödynnä normaaleja otteluita? Ehän jalkapallostakaan tehdä simulaatioita, joissa koulupojat potkivat muovipalloa takapihalla yhteen, seinään piirrettyyn maaliin. Miksi sitten koripalloa esitetään tässä muodossa?

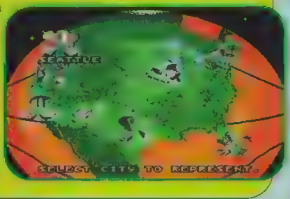
Kuitenkin odotin vielä vahemmän pelilta Shut Up & Jam. Peliohjaus toimii ilahduttavan hyvin ja koripallo käy ruudussa paremmin neljältä hengeltä kuin kymmeneltä. NBA Jam ohittaa tamän kähinän helposti, mikä pudottaa nyt pisteitä, mutta tätäkin pelaa mielellään.

74%

Tohtori WIILI

HIENOT SLUMMIKENTÄT

Turnauksessa pelataan katukorista, eika tutustuta upeisiin urheilusaleihin ympäri USAa. Tässa tunkeudutaan likaisten kaupunkien pahimpiin slummeihin: New York, Chicago, Los Angeles, Seattle, Miami, Houston ja Oakland edustavat jenkkilää, kun käydään kovia matseja kadulla. ***Etsi kartasta kaksi virhettä.*** *(1 USA ei peitä puolikasta maapallosta 2. Maapallossa ei ole konpallon raitoja.)*



URHEILU

Faktat

Julkaisija	ACCOLADE
Jakelu	SONY
Myynnissä	NYT
Pelaajia	1 - 4
Pelimuisti	—
Koko	8 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 72

Paljon digitoituja kuvia aidoista konstähdistä.

Äänet 79

Sopivan sorttista musiikkia tällaiseen peliin.

Tuntuma 75

Koska joukkueissa on vain kaksi pelaajaa, ruutu ei mene sotkuiseksi.

Haaste 64

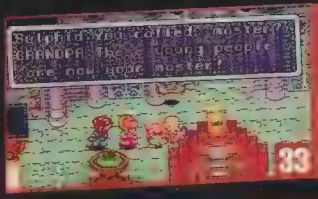
Muutaman ottelun jälkeen into alkaa kadota.

YHTEENSÄ 76

Mukiinmenevää haitsaysta, mutter yhtä hyvää kuin NBA Jam

Secret of MANA

Kun olet loylyttänyt lintupomon kylässä, mene pohjoiseen ja sieltä Mana-palatsiin. Mana-siemenen vierellä seisoo vanha mies, jota on syyta käydä jututtamassa.



Jos osaat olla kohtelias, saat korvaamattoman Sylphid-magian, jonka avulla kaverisi saavat käyttöönsä kaksi uutta loitsua. Tyttö oppii kätevän Analyysi-magian.

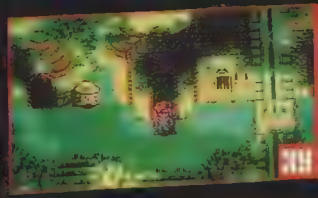
Juuri ennen kuin menet ulos, käänny huomaa vanhuksen olevan hänen kadonnut lisänsä. Pikaisen riemuitsemisen jälkeen ukko kertoo miten Mana-siemenistä saa voimaa.

Palaa kristallin luo, joka sulkee tien metsässä. Käytä Analyysi-magiaa, niin saat selville, että Sylphidin magia on oikea lääke tähän.

Kun kristalli on sitten tuhottu, pääset uuteen osaan metsää – ole varovainen, sillä pahikset ovat täällä paljon vahvempia. Vahingot ovat suurempia.

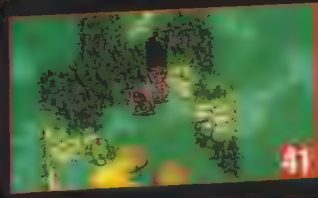
Tutkaile metsää kunnes päädyt tämän luolan luokse. Se on hyvin pieni. Niittaa viholliset ja mene vasemmasta sisäänkäynnistä. Päädyt nyt...

... Mushroom Villageen! Kaikki aseesi menevät pois käytöstä, koska Sienikylä on ystävällinen ja asukkaat kilttejä. Puhu hyvien naapureiden kanssa samalla kun haeskelet linnaa.



Kun olet ostanut suklaata ja herkkuja, voit mennä linnassa valtaistuinsaliin. Kuningas Tryffeli ilahtuu tavatessaan sinut. Hän on vakuuttunut, että olet kadonnut ritari, joka pelastaa maan!

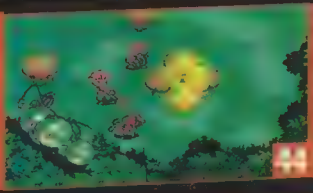
Hän kertoo legendan valkoisesta lohikäärmeestä vuorella lähellä Sienimaata. Lohkarin löytäminen on ratkaisevaa jatkon kannalta, joten ota torkut majatalossa ja jatka sitten matkaa oikeanpuoleisesta ovesta.



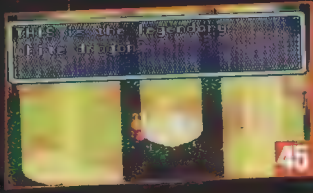
Ovi johdattaa uuteen osaan kylää. Jatka matkaa toiselle ovelle, mutta ole tarkkana! Sienimaa muuttuu nyt vihamieliseksi ja päällesi käydään kahdelta puolelta.

Naita luolia tutkiessa pitää kulkea varpaillaan. Viholliset ovat vaarallisia. Ellei sinulla ole tarpeeksi vahvaa suojausta, joudut pian vaikeuksiin. Jatka matkaa kunnes löydät tämän kristallin.

Gnome-magia tuhoaa kristallin, joten käsittele sitä Spriten Earth slide -magialla. Mene sitten takaisin ovesta, niin huomaat tiellä olleen kallion kadonneen ja voit jatkaa matkaa.



Pomo on valtaisa, vikkelä käärme. Analyysi-magia paljastaa sen heikkouden. Hyökkää ladatuilla aseilla ja suojaudu aina kunnes energiasi on lukemassa 100 prosenttia.



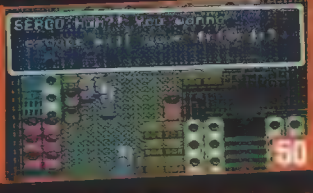
Kun kaarme on nujerrettu, mene pohjoiseen luolasokkelon läpi kunnes päädyt huoneeseen, jossa on valokeiloja. Täällä törmäät valkoiseen lohikäärmevauvaan. Juttele sen kanssa.

Paaset siirtymaan takaisin kuningas Tryffelin linnaan. Hän kertoo pitävänsä huolta lohharista ja neuvoo Fire Palacen löytyvän Kakkara Desertistä.

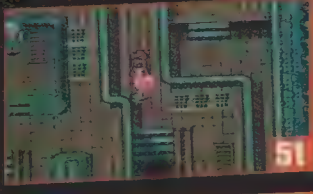
Lähde Sienikylästä ja palaa metsään. Mene itään päin, että löydät matkustuskanuunan. Osta menolippu Kakkaran autiomaahan ja lennä pois.

Autiomaassa on paljon vaaroja, joista kuolettavimpia ovat santakuopat. Ne imaisevat sinut alas jos menet liian lähelle. Sitten hämähäkin koivet hyökkäävät. Vältä niitä kaikin keinoin.

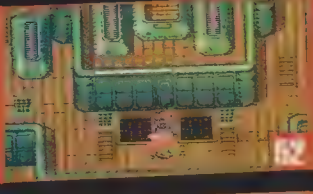
Jodut helposti harhaan ja olet kuolla janoon, mutta suuri aavelaiva pelastaa sinut. Varoitus: kaikki ei ole sitä miltä saattaisi näyttää!



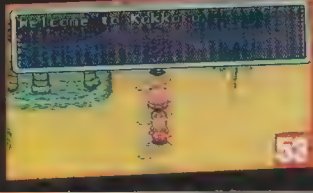
Larvan kannella vartijat kutsuvat porukkaasi vakoojiksi. Ryhmä hajoitetaan ja sinun pitää sankarina löytää kaverisi. Juttele tämän kaverin kanssa, että voit ryhtyä pelastustoimiin.



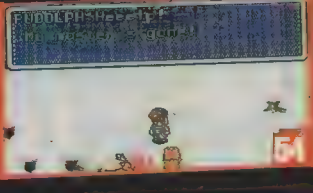
Harhautuksen jälkeen voit lähteä pakoon. Mene näille rappusille, alas ja laivan ruokavarastoon. Täältä löydät Spriten kokkina. Hän ilahtuu päästessään eroon käpiöstä, joka on tyhjentänyt varastot olemattomiin.



Tytto on piilossa tämän hyvin kätketyn oven takana – mene pelastamaan hänet. Löylytä Mechrider käyttämällä Analyysi-magian kertomaa heikkoutta.



Alus tuhoutuu ja matkustajat jäävät autiomaahan. Rupattele kaikkien kanssa, mutta vastaa ei, kun sinulta kysytään odotatko pelastuspartiota. Olet päässyt nyt Kakkaran laitamille.



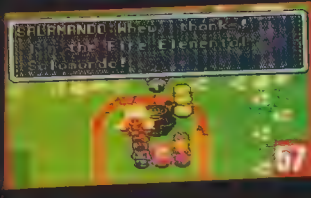
Kun olet tutkinut paikat ja ostanut uusia varusteita, matkusta tykillä Ice Forestiin. Mene Toton kylästä lounaaseen kunnes törmäät yksinäiseen taloon, jonka ulkopuolella on poro. Se on Rudolf!

54

Kulje polkua pitkin, niin päädyt seuraavan pomon luokse. Käytä taas Ansiyysi-magiaa, että keksit parhaan aseen. Nujerra hänet sitten vahvimmalla loitsulla. Kun saavutat voiton, pohjolseen ilmestyy kulkutie.

56

Mene kylaan ja juttele miehelle kaminan luona. Hän pyytää sinua vahtimaan kaminaa. Vastaa kyllä. Avaa sitten äkkiä pesän luukku, niin vapautat tulihengen Salamando.

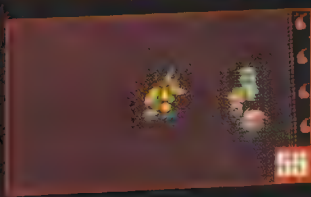


57

Salamando kertoo, että häntä pidettiin vankina tulipesässä ja pakotettiin näin lämmittämään kylää. Hän osoittaa kiitollisuutensa antamalla magiansa käyttöösi. Palaa sitten Kakkaran autiomaan linnaan.

58

Mene rappusia alas ja käytä Salamandon magiaa eli explode-loitsua. Kun kristalli tuhoutuu, avautuu uusi reitti eteenpäin. Meiko pian edessä on uusi kristalli. Käytä nyt Undinen jäämagiaa.

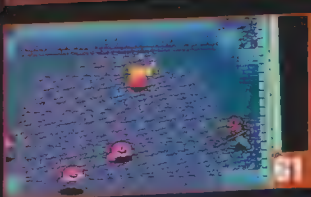


55

Mene kerros ylöspäin, niin pääset kovaan kamppailuun Minotaurin kanssa. Käytä jäämagiaa. Voitettuasi härkäpään, huomaat että Manasiemenet on varastettu. Palaa nyt jäämaahan.

60

Jaamaassa mene takaisin kylään, josta löysit Salamandon. Jatka matkaa pohjoiseen. Saavut nyt Jääpalatsin luo. Etsi sielta kirjasto, jossa päädyt ansaan.



61

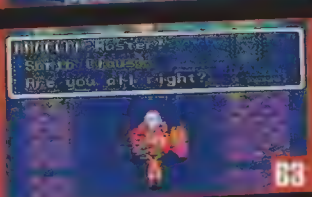
Sinua odottaa kolme vihollista. Ne aloittavat heikon vastarinnan suojautumatta, mutta joidenkin osumien jälkeen ne muuttuvat sinisiksi lohikäärmeiksi. Vetäydy ja käytä magiaa.

62

Kolmen lohharin jälkeen on aika käydä oikean pomon kimppuun. Käytä hänen Salamandaa. Kun pomo muuttuu jääkuutioksi, laske missa se muuttuu seuraavaksi ja pysy siinä. Käytä magiaa koko ajan.

64

Kun lahdet palatsista, käy täydentämässä varastot Nekon luona. Yhtä tärkeää on tallentaa peli, ettet joudu käymään koko palatsireissua uudestaan!

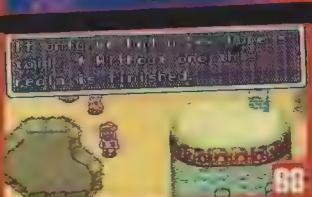


63

Kun saat demonn nitistettyä, hän muuttuu Joulupukiksi, joka otti Mana-siemenen. Siemenen voima muutti hänet. Pukki antaa siemenen ennen kuin lyöttäytyy taas yhteen Rudolfin kanssa.

65

Vie siemen Tulipalatsiin Kakkaran autiomaassa, niin palkinnoksi magiavoimasi latautuvat taas. Tämä osuus tehtävästä on nyt suoritettu. Voit palata autiomaan kylään.

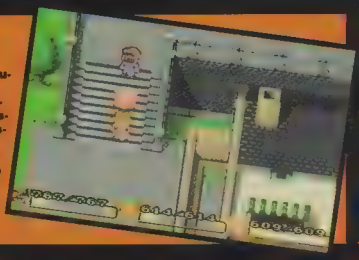


66

Vaki riemuitsee siemenen palauttamisesta, mutta vettä ei ole vielä kään. Kylän vanhin mainitsee sanat "Sea Hare's tail" (merijäniksen häntä). Pidä se mielessä myöhemmin...

1 The Empire

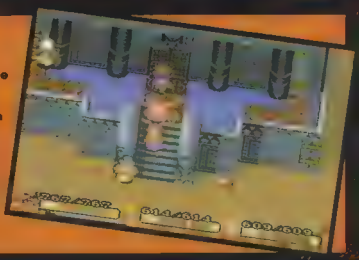
Imperiumi jakautuu Northtownin, Southtownin ja syrjäisempään Kultasaareen. Pohjoinen ja eteläinen kaupunki ovat yhteydessä toisiinsa viemäriverkon kautta (hupia Turtles-faneille...). Viholliset ovat köykäisiä. Southtownissa odottaa varsinainen tehtäväsi. Sinun täytyy kaivella Imperiumin rauniolta, joissa odottaa turski pomo, Thanatos Vampire. Kun onnistut voittamaan vampyyrin, voit vierailla Emperor's Castlessa, jossa sinut heitetään vankityrmään. Sieltä paettuasi joudut ottelemaan linnan katolla pomo Geshtaria vastaan. Hän on hapan tyyppi, joka panee linnan palamaan häviössään taistelun. Onneksi Flammie ilmestyy paikalle nyt ensi kertaa. Flammiella on ilmaa siipien alla ja hän pelastaa ryhmäsi. Nyt sinun ei tarvitse käyttää enää kanuunaa, että pääset liikkumaan paikasta toiseen.



2 Lofty Mountains

Näillä vuorilla on Mandalan kylä ja sen eteläpuolella Pimeyden palatsi. Palatsin labyrintin lopussa odottaa Lime Slime, joka ei ole niin hupaisa veikko kuin nimestä voisi luulla. Hänen herransa Shade on paljon sopulisampi. Kun selviydyt kokeesta, Shade tarjoaa avuksesi omia taikavoimiaan. Saat pelastettua myös yhden Mana-siemenen.

Viereisellä vuorella on Sage Joch, synkeä pöllö, jonka luokse pitää palata useasti kysymään neuvoja. Tehtävä täällä tulee holdetuksi kun olet vieraillut Light Palacessa Gold Cityssä. Lukitun palatsin avain on Southtownissa. Palatsissa on useita pomoja, muun muassa jättitilkeri Blue Spike ja mahtiminotauri Gorgon Bull. Lumina, valon elementti liittyy porukkaasi ja kuudes Mana-siemen tulee pelastettua.



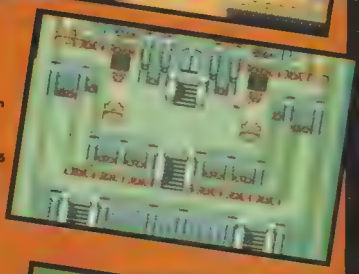
3 Moon Palace

Kuupalatsiin löytyy reitti Kakkaran autiomaan yhdeltä reunalta. Täällä sinua tervehtii Luna, jolta opit uusia magioita ja saat pelastettua siemenen numero seitsemän. Helppoa kuin mikä.
Tasnican kuningas on kaapattu ja hänen paikallaan on täydellinen kopio, joka on todellisuudessa The Dark Stalker. Paljastuttuaan Dark Stalker käy taisteluun (onpa lapsellista), mutta taitosi riittävät hyvin hänen lyömiseensä.
Nyt on aika tavata Sage Joch uudestaan ja kohtaaminen johtaa moneen taisteluun odottamattomien vastustajien kanssa. Tämä on ankara haaste. Seuraavaksi pitää mennä koralliriutalle Tree Palaceen. Pomona on hankala Aegagropilon. Sitten tapaat puun hengen nimeltä Dryad, jolta saat Lifemagian. Mutta siitä ei ole apua juuri nyt, kun saat vapautettua kahdeksannen siemenen. Sinetti on murrettu ja uponnut manner katoaa merelle.

4 Maanalainen kaupunki

Maanalainen kaupunki on Grand Palacen alapuolella ja siellä pitää nitistää pomot Hydra ja Kettle Kin ennen kuin lukitun palatsin portit aukeavat. Täällä maan alla on jättiläismäinen labyrintti, joten on viisainta käydä tallentamassa pelinsä ennen kuin lähtee seikkailemaan sokkeloon.

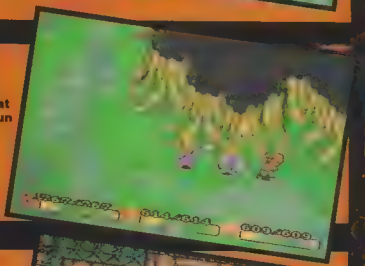
5 Grand Palace



Suurpalatsin arvoitus on vaikein tähän mennessä tapaamasi haaste. Jotta pääsisit kulkemaan palatsin halki, täytyy ensin löytää lukuisia porttikristalleja, jotka pitää aina yksi kerrallaan tuhota. Salamando hoitelee kätevästi pomon Snaps Dragon ja sitten saat kohdata hallitsijan, The Emperor. Hän on ilmeisesti joutunut Fahnan, joka tunnetaan myös nimellä Thanatos, loitsujen kohteeksi. Fahna lähettää perääsi todellisen pomon, käärmenaisen Hexas. Ehdit tuskin saada hänet hoidettua, kun joudut uudestaan siimätysten avaruusotuksen Geshtar kanssa. Voiton jälkeen manner uppoaa, mutta onneksi Flammie näkee sen ja tulee pelastamaan sinut.

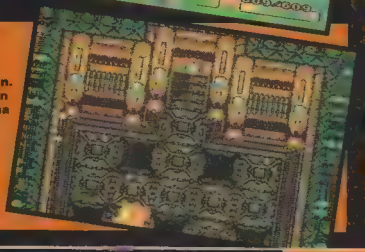
Teet seuraavaksi mitä tahansa, niin palaa ensin Suurpalatsin pieneen pinnalle jääneeseen osaan. Nekolla on siellä tarpeellista, joskin hävyttömän kallista tavaraa myytävänä. Tarvitset varusteita kuitenkin pian. Kypärä maksaa 30 000 GP:tä, rintapanssari 65 500 ja ranneke 37 500, joten saat käydä luultavasti useita taisteluja ennen kuin pisteet ovat koossa. Kun tilillä on 399 000 GP:tä saat kaikille kolmelle tarvittavat varusteet ja seikkailu voi jatkua.

6 Pure Land



Puhdas maa sijaitsee tulivuoren sydämessä. Täällä, jossain kaukana lähtöpaikastasi, odottaa Mana-puu vierailuasi. Mutta matka puun luokse on kaikkein vaikein reitti mitä olet joutunut kulkemaan. Seuraavat pomot pitää hoidella: Dragon Worm, Snow Dragon, Axe Beak, Red Dragon, Thunder Gigas, Blue Dragon – monet ovat tuttuja, mutta kaikki ovat nyt vahvemmassa muodossa. Juuri kun saat lopullisen kohteesi näköpiiriin, Mana-puu tempaistaan yläilmoihin. Leijuvan linnan Mana Fortress pahat voimat ovat riittävän vahvat nappaamaan puun, katkaisemaan sen ja varastamaan voimat.

7 Mana Fortress



Loppuvaiheet tapahtuvat valtaisassa labyrintissä, jossa on sellaisia pomoja kuin vampyyri Buffy ja limanuljaska Dread Slime. Käy tallentamassa pelisi kun saat voitettua heidät. Seuraavaksi on nimittäin vuorossa kamppailu Thanatos Dark Lichia vastaan ja viimeinen ottelu Mana Beastin kanssa. Nämä kaksi pysyvät kimpassa, etkä voi lähteä tappeluista kesken pois. Jos kuolet, joudut ottelemaan taas edellisiäkin pomoja vastaan. Lähes haavoittumattoman Mana-pedon voittamiseen on vain yksi konsti. Lataa Mana-miekka täyteen voimaansa ja iske petoa vain silloin kun se on paikallaan suoraan edessäsi. Ottelu kestää pitkään, mutta lopulta selviydyt voittajana.
Hyvin taisteltu.
Maailma on pelastettu – jälleen!

Vuoden peli 1994

Pitkän hikisen työn jälkeen on jokainen äänestyskuponki viimein laskettu. Nyt on siis tiedossa vuoden parhaat pelit 1994! Aloitamme SNES-peleistä.

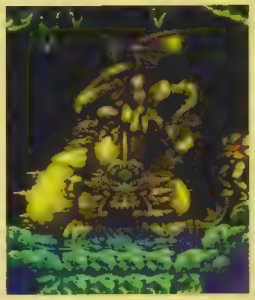
SUPER NES

Donkey Kong Country nousi, ei täysin odottamatta, vuoden suurvoittajaksi viiden luokan ykkössijoillaan. Useimmat voitot olivat vielä ylivoimaisia. Super Metroid piti myös komeasti puolensa kauhistuttavaa Mortal Kombat II:ta, satumaista Secret of Manaa ja hilpeää Mickey Maniaa vastaan. Siirrytäänpä palkintojen jakoon.

Haaste

1. Super Metroid
2. Donkey Kong Country
3. Final Fantasy III

Jatko-osa 80-luvun klassikolle Metroid nousi näyttävästi kärkeen, epäilemättä monien salaisuuksiensa ansiosta. Donkey Kong otti pakollisen palkinnon. Huomionarvoista sekin, että Final Fantasy III ylti pronssipallille, vaikka sita on kaupan vain importtina.



Grafiikka

1. Donkey Kong Country
2. Super Metroid
3. Mega Man X

Oli arvattavissa, että Donkey Kong Country ottaisi voiton graafisella ylivertaisuudellaan, mutta kuka olisi arvannut, että se saa yli 80 prosenttia äänistä? Super Metroid ja Mega Man X olivat tasoissa. Mortal Kombat II oli myos tarjolla joissakin kupongeissa.

Äänet

1. Donkey Kong Country
2. Secret of Mana
3. Super Metroid

Tässä sarjassa kilpailu käytnin suuren pelijoukon kesken, mutta DK Country nousi jälleen ykköseksi. Secret of Mana oli tiukasti kannoilla, mutta Super Metroid joutui ahtaalle kolmossijaa jaettaessa.

Päähahmo

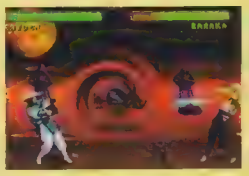
1. Donkey Kong
2. Samus Aran
3. Mikki Hiiri

Donkey Kong ja Samus Aran jylläävät edelleen! Vanha tuttu Mikki tekee myös ansaitun vierailun listalle Sonyn huikean Mickey Manian ansiosta.

Tasoloikka

1. Donkey Kong Country
2. Mickey Mania
3. Jungle Book

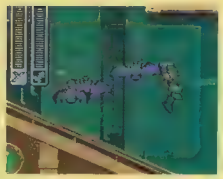
Tämä oli taas selvän voiton paikka Donkey Kongille. Sen jälkeen tuli pitkä lista Disney-pelejä, jotka ovat siis suuressa suosiossa tasohyppelyä harrastavien lukijoiden keskuudessa.



Beat 'em up

1. Mortal Kombat II
2. Super Street Fighter II
3. Clay Fighter

Kahden kauppa. Väkivaltaa ja verta pursuava Mortal Kombat II nappasi kultaa kiltimmän Super Street Fighterin nokan edestä. SSF II menestyi oikeastaan yllättävän hyvin, vaikkei sitä ole julkaistu virallisesti Suomessa.



Shoot 'em up

1. Zombies
2. Choplifter III
3. Turn 'n Burn

Jalostuneempia räiskintäpelejä oli vähän tarjolla viime vuonna. Niinpä tähän luokkaan tarjottiin monenlaisia merkillisiä pelejä. Mutta lopulta Konamin kauhuelokuvahitti kohosi esiin massasta. Sonyn sotapelit keräsivät myös mukavasti ääniä.

Toiminta

1. Mega Man X
2. Sky Blazer
3. Vortex

Vuosi 1994 oli Capcomin huonoin pitkään aikaan, mutta suosio lukijoiden parissa säilyi yhdellä hitillä – Mega Man X. Sky Blazer saavutti odottamattoman, mutta ansaitun kakkossijan. Vortexista voisi olla jo eri mielta...

Urheilu

1. NHL Hockey '95
2. NBA Jam
3. FIFA Soccer

Huolimatta ohjekirjan ja pelin välisistä eroista NHL '95 on jälleen uusi menestys EA:lle. NBA Jam oli itse asiassa ainoa kärjen tuntumaan yltänyt urheilupeli, jonka tekijä ei ollut EA!

Huonoin peli

1. Mighty Max
2. Super Morph
3. Legend

Tähän sarjaan tarjottiin lähes viittakymentä eri peliä, joista Mighty Max oli lukijoiden suosituin inhon kohde. Jollain tavalla kiinnostavaa sekin, että tämä on ainoa sarja, johon ei mahtunut yhtaan Bergsala Funin maahantuomaa peliä – mutta pienestä se oli kiinni...

RPG

1. Secret of Mana
2. Final Fantasy III
3. Shadowrun

Roolipelien luokassa kamppailu oli poikkeuksellisen kiivasta, varsinkin kahden parhaan kesken. Shadowrun jaksoi roikkua hetken aikaa mukana, mutta rahkeet eivät riittäneet Squaren tykkejä vastaan.

Kilpa-ajo

1. Stunt Race FX
2. Street Racer
3. Rock 'n' Roll Racing

Kaikki kilpa-ajojen harrastajat kokevat paljon hienoja yllätyksia vuonna 1995, kun Daytona, Ridge Racer ja Cruis'n USA ilmestyvät (järjestyksessä) pelikoneille Saturn, PlayStation ja Ultra 64. Mutta viime vuonna SNES oli vielä taman alan ykkonen. Kolme huippupelia pallilla.

Pelivalmistaja

1. Nintendo
2. Capcom
3. Electronic Arts

Nintendo kerasi helpon voiton lukuisilla huippupeleillään... sehän oli ansaittua pelkän DK Countryn puolesta. Capcom on valjusta vuodestaan huolimatta tiukasti kakkosena ja EA nousi urheilupeleillään pronssille. Missä ovat Konami ja Acclaim?

Seikkailu

1. Super Metroid
2. Pitfall
3. Young Merlin

Tähan luokkaan ei ollut liikaa tarjokkaita, joten useimmat tarjosivat Super Metroidia. Loppuvuodesta ilmestynyt Pitfall saavutti kannattajansa nopeasti. Kas kun Flashback ei innostunut enempää, olisiko kevainen julkaisu liian kaukana?

Vuoden peli @1994

1. Donkey Kong Country
2. Super Metroid
3. Mortal Kombat II

Donkey Kong keräsi oikeutetun voiton arvok kaimmassa luokassa ennen jatko-osia kahdelle klassikolle

GAME BOY

Luonnollisesti GAMEBOYlle oli vähemmän kilpailuluokkia, mutta Donkey Kong, Mario, Wario ja onnistuivat silti keräämään Nintendolle komean kasan palkintosijoja.

Päähahmo

1. Mario
2. Wario
3. Mowgli

Toimitus kehtasi epäillä, että Marion aika olisi ohi... mutta hän pelasti prinsessan Donkey Kongin kynsistä ja nousi ykköseksi. Arkkivihollinen Wario jäi kakkoseksi.

Pelivalmistaja

1. Nintendo
2. Virgin
3. Acclaim

Tässä tuli Nintendolle jättivoitto. Virgin nousi kakkoseksi ennen kaikkea Viidakkokirjan ansiosta.

Grafiikka

1. Warioland
2. Donkey Kong
3. Jungle Book

Ilman Super Game Boyn vähäisintäkään tukea Warioland kuittasi ykkössijan grafiikallaan. Sgb-peli Donkey Kong '94 seurasi tiukasti kannoilla.

Äänet

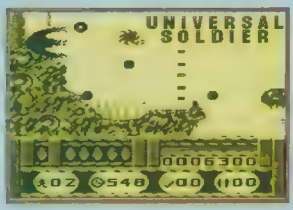
1. Donkey Kong
2. Warioland
3. Jungle Book

Donkey Kongin tutut melodianpätkät olivat eniten lukijoiden mieleen. Mutta eivätpä Mario-teemat Wariolandissa tai Viidakkokirjan klassikot olleet kovin kaukana takana.

Haaste

1. Donkey Kong
2. Warioland
3. Tetris 2

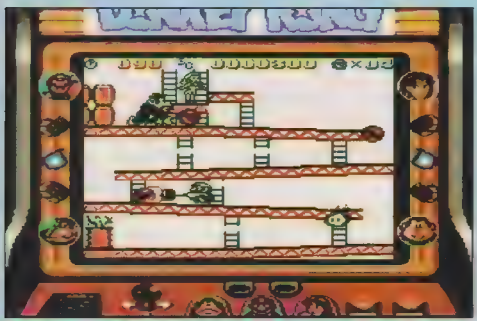
Donkey Kong oli jälleen ykkonen sadan vaikeutuvan kenttänsä ansiosta. Tetris 2 ehti nousta kolmanneksi.



Huonoin peli

1. Universal Soldier
2. Krusty's Funhouse
3. Lawnmower Man

Kertokaa rehellisesti, kuinka moni on pelannut Universal Soldieria? Sääli, jos näin monet ovat joutuneet kärsimään pelistä kuin tämä onneton floppi keräsi ääniä.



Vuoden peli ©1994

1. Warioland
2. Donkey Kong
3. Kirby's Pinball Land

Warioland pääsi juhlimaan voittoa pääsarjassa niukasti ennen Donkey Kongia. Kirby's Pinball Land nousi yllätyspronssilla, sillä peli ei saanut ääniä muissa luokissa.

NES

Näyttää siltä kuin tämä äänestys jäisi NES-konsolin viimeiseksi. Suomeen ei tuoda enää virallisesti uusia NES-pelejä, ainakaan tällä tietoa. Mutta viime vuonna nähtiin vielä lukuisia uusia huippupelejä sekä vanhoja klassikoita uudelleen julkaistuina.

Grafiikka

1. Jungle Book
2. Rescue Rangers 2
3. Little Nemo

Vanha 8-bittinen ei pääse oikein loistamaan grafiikallaan, mutta Viidakkokirja on kyllä kuviensa puolesta näppärimpiä peleja, mitä NESillä on konsaan nähty.

Äänet

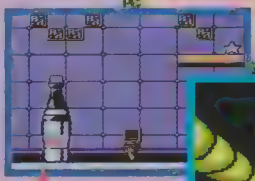
1. Rescue Rangers 2
2. Jungle Book
3. Legend of Zelda

Disneyn musiikki tehoaa hienosti jopa NESin piipittämänä, eikä Capcomin ja Virginin hankkima kaksoisvoitto ollut mikään yllätys.

Haaste

1. Legend of Zelda
2. Zelda II
3. Shadow Warrior II

Tähän sarjaan lukijat valitsivat kolme Super Powerissa viime vuonna ruodittua klassikkoa. Täytyy myöntää, että Zelda-peleissä on huimaavan paljon ratkomista.



Pelivalmistaja

1. Nintendo
2. Capcom
3. Virgin

Nintendo nappasi voiton jokaisella kolmella koneella, vaikka Capcom pani tässä sarjassa tiukasti kampoihin. Viidakkokirja ei riittänyt pitämään Virginiä aivan naiden kahden kovan tasolla, mutta onhan pronssikin kova sana.

Huonoin peli

1. Goal
2. Racket Attack
3. Top Gun II

Jaleco varastoista löytyneitä urheilupelejä julkaistiin kaksi – niillä tuli kaksoisvoitto. Se kertoo kai kaiken?

Vuoden peli ©1994

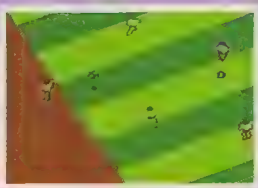
1. Legend of Zelda
2. Jungle Book
3. Rescue Rangers 2

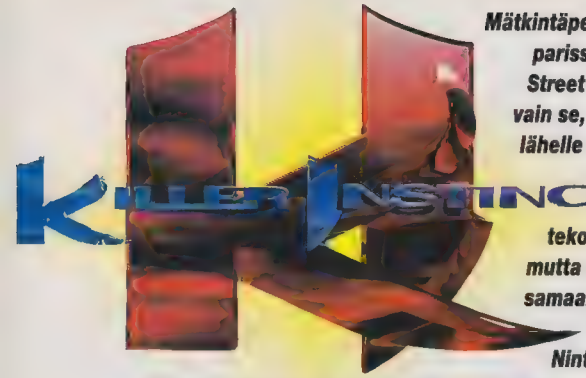
Järahdyttava voitto vanhalle klassikolle. Se on ihan oikein – mistä tämän parempia peleja löytyisikään?

Päähahmo

1. Link
2. Mowgli
3. Tiku ja Taku

Linkin suorittama prinsessa Zeldan pelastaminen tekee yhä yhtä suuren vaikutuksen kuin 7 vuotta sitten. Sen jälkeen tuleekin pelkkää Disneytä.





Mätkintäpelien osuus videopeleistä on noussut parissa vuodessa hallitsevaksi, etupäässä Street Fighter II:n ansiosta. Ongelmana on vain se, että suurin osa peleistä ei yllä edes lähelle Capcomin mestarillisen pelin tasoa. Niinpä keskimääräistä paremman beat 'em upin teko ei tunnu olevan suurempi ongelma, mutta vaikeuksiin törmätään kun halutaan samaan sarjaan SF II:n ja Mortal Kombatin kanssa. Tämä on tähtäimessä, kun Nintendo ja Rare rakentavat peliä Killer Instinct, jonka avulla on tarkoitus myydä miljoonia kappaleita pelikonetta Ultra 64.

TAIS

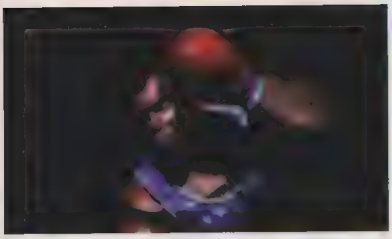
Sitä ei ole paljastettu kuinka pitkään Rare on työstänyt Killer Instinctiä. Yhtiö onnistui pitämään Donkey Kong Countryn salaisuutena kolme vuotta, joten kukapa tietää vaikka KI olisi pyörinyt yhtä pitkään puljun työpöydillä. Työ on joka tapauksessa nyt valmis, ainakin arkadiversion osalta. Suuren kohun jälkeen oli jännittävää nähdä lopputulos. Las Vegasin WCES-messuilla saimme tilaisuuden kokeilla peliä. Jaamme mielellämme ensivaikutelmiamme...

Killer Instinct on epäilyksettä yksi aivan näyttävimpiä ja huolellisimmin rakennettuja beat 'em up -pelejä. Rare on käyttänyt ohjelmointiin samoja työasemia kuin Donkey Kong Countryyn, mutta tässä tapauksessa koodia ei ole pakattu yhtä pieneen tilaan, eikä yksityiskohdista ole tingitty.

Jokaisella yhdellätoista hahmolla on yli 50 eri tapaa iskeä vastustajaa. Siinä missä Super Street Fighter II vie pisteet kotiin mahtavilla 7 iskun komboillaan, voi tässä nousta erityiselle listalle suorittamalla 24 iskun kombon. Ja siinä missä Mortal Kombat II pyyhkäisi kilpailijoiden ohitse upealla digitoidulla grafiikalla, Killer Instinct menee niin kaukana edessä päin, että kilpailijat voivat nähdä sen vain kaukoputkella tai kenties kiikareilla.

Pelintekijät ovat uhranneet pitkiä päiviä ja öitä samankaltaisten pelien tutkimiseen. Hitaasti mutta varmasti on kartoitettu kilpailijoiden vahvoja ja heikkoja kohtia, että omasta pelistä saataisiin kaikki mahdollinen irti. Voimme vakuuttaa käsi pyhällä risti-ohjaimella, että Killer Instinct onnistuu tässä.

Kun luette tätä, Killer Instinct -kolikkoautomaatteja levitetään jo Pohjoismaihin. Emme uskalla luvata missä ensimmäiset koneet nähdään, mutta tarkistakaa ihmeessä lähimmät pelihallit. Arkadipeliä katsellessa alkaa ihmetellä voiko Ultra 64 -versio yltää todella samaan. Voimme vain kertoa, että Rare vakuuttaa ettei karsintaan ole tarvetta, vaikka kolikkokone pyörikin sisäisen kovalevyn avulla. He väittävät myös, että koska heillä on puoli vuotta enemmän aikaa ohjelmoida U64-versiota ja sorvailla peliä arkadipelaajien kommenttien mukaan, joitain yksityiskohtia voidaan vielä parannellakin. Toisin sanoen valmis U64-kasetti voi tällä perusteella olla parempi kuin nykyinen arkadiversio. Eikö kuulosta epäuskottavalta? Toisaalta, jos joku olisi lupaillut vuosi sitten sveisille sellaista peliä kuin Donkey Kong Country on, sitä ei olisi uskonut kukaan...



Nyt on korkea aika siirtyä kaikkein kiinnostavimpaan asiaan – pelin taistelijoihin. Jätämme kokonaan väliin lempivärit, suosikkiruoat ja veriryhmät.

TELIJAT

TJ COMBO

Ikä: 24
Pituus: Suuri!
Paino: 136 kg

On kiinnostavaa nahda kaikenlaisia entisiä nyrkkimestareita, jotka hyökkäävät mukaan turnaukseen palauttaakseen kovan maineensa. TJ on tyypillinen keskihyvä taistelija. Kuten Ken ja Ryu, mutta vahvempi.

FULGORE

Ikä: Ei tietoa
Pituus: 195 cm
Paino: 272 kg

Fulgore on ensimmäinen prototyyppi militäärikyborgien sarjasta, joka lähtee turnaukseen testaamaan taistelukykyjään. Kukaan ei tiedä mitä naamarin taakse kätkeytyy.

ORCHID

Ikä: 22
Pituus: 178 cm
Paino: Salainen

Pelin megababe! Yhtä vaarallinen kuin näppärän näköinenkin. Kun Orchid vilauttaa söpöä säärtään, ei saa kääntää katsetta, vaan valmistautua torjumaan salamannopeaa hyökkäystä.

GLAEIUS

Ikä: Ei tietoa
Pituus: 196 cm
Paino: Vaihtelee

Glacius saa elokuvan T2 kyborgin T1000 juoksemaan kotiin äitylin luokse. Hän voi muuttua nestemäiseksi metalliksi ja siirtyä uuteen paikkaan hyökätäkseen vasta sitten.

SPINAL

Ikä: 1000

Pituus: 170 cm
Paino: 32 kg

Spinal voi muuttua vastustajiensa hahmoon ja suorittaa näiden erikoisia milloin tahansa ottelun aikana. Tämä voi aiheuttaa pahaa sekaannusta.

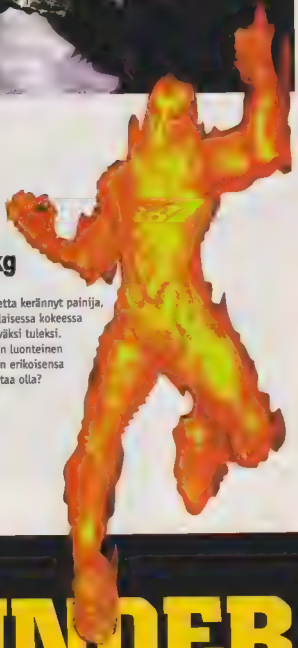
SABRE-WULF

Ikä: Vanha
Pituus: 175 cm
Paino: 136 kg

Kauhistuttava ihmissusi on itse asiassa luonteeltaan lempeä ja hän haluaa vain palata taas ihmiseksi. Mutta konstit ovat vähän nolot, joten ystävystyminen tuntuu vaikealta.

Ikä: 25
Pituus: 183 cm
Paino: 0 kg

Aikaisemmin mainetta kerännyt painija, joka on erittäin salaisessa kokeessa muuttunut eläväksi tuleksi. Minkähän luonteinen hänen erikoisensa mahtaa olla?

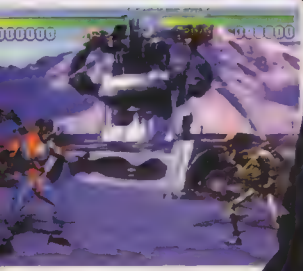


CINDER

JAGO

Ikä: 21
Pituus: 196 cm
Paino: Suuri

Jago on taistelulajien mestari ja tyypillisen hikinen vastustaja. Hänen upperkuttinsa osuessa kannattaa ottaa kieli pois hampaiden välistä, eika miekkakaan tunnu hyvältä.



THUNDER

Ikä: 35
Pituus: 244 cm
Paino: 182 kg

Thunder on sekopäinen intiaani, jolla on hankala asenne ja häijy kampaus. Varo ennen kaikkea lentavia kirveitä.

RIPTOR

Ikä: 50 milj. vuotta
Pituus: Vaihtelee
Paino: 227 kg

Tämä lisko kayttää veitsenteravaa kieltänsä sekä häntäänsä usein ja tehokkaasti. Koska ottelukokemusta on ehtinyt kertya vuosien varrella poikkeuksellisen paljon, Riptoria on vaikea yllattaa.

Biker Mice Fr

TV:n kauhut nappi laudassa

Media on leimannut jengin rikolliseksi ja nuoria turmelevaksi ainekseksi. Nyt nämä MC-hiiret näyttävät kaikille vanhemmille hämmästyttävässä, koomisessa ja viihdyttävässä kilpa-ajopelissä.

Suomessakin on viime aikoina kiistelty television lastenohjelmista. Terävin kärki on suunnattu meillä Varsinkaan ja maailmalla Marsin MC-hiiriin. Tiettyjen videopelien uskotaan myös muuttavan vanhempien pikku enkelit psykoottisiksi murhaajiksi tai joksikin muuksi niin kauheaksi, ettei kissaa uskalla jättää enää yksin lasten kanssa kotiin. Vaikea sanoa onko näissä peloissa mitään perää, vai olisiko kasvatus (eli sen puute) tai yhteiskunnan vääristyminen tärkeämpi syy nuoriso-ongelmiin ja -rikollisuuteen.

Nyt on kuitenkin väkivaltaisista lastenohjelmista kiivastuneiden fasistien (älkää ymmärtäkö väärin, myös SuPo vastustaa TODELLISTA väkivaltaa) tärkeä keppihevonen valtaamassa SNES-konsolin. .. ja lopputuloksena on huikaiseva motskarikilpa-ajo.

Biker Mice from Mars sisältää toki joitakin roistoja ja pelikentissä taatusti ammuskellaan ja tönitään toisia, mutta tämä tapahtuu niin selvästi huumorin merkeissä, ettei edes vakaumuksellisin pasifisti luultavasti kimmastu tällaisesta leikkipelistä. Se siitä ja käydään pelin kimppuun.

Harley Davidson ja avaruusalukset

Pelin tekijät näyttävät hakeneen inspiraatiota sellaisista hittikilpa-ajoista kuin Super Mario Kart ja Rock'n'Roll Racing, mutta tarjolla on erilaista ankaraa kilpailua. Pelin alussa näemme kuusi ajajaa pyörimässä ympäri karusellissa ja näistä voi valita haluamansa siirtämällä kursorin oikeaan paikkaan. Mukana on monenlaisia ajokkeja vanhoista Harnkoista RR- ja fantasiapyönen kautta avaruusaluksiin saakka. Kuskeina ovat siis pikkujyrsijät ja heidän vihollisensa tv-sarjasta Biker Mice from Mars. Kaikille ajajilla ja heidän ajokeilaan on Super Mario Kartin tapaan erilaiset ominai-

MC-hiiret jaksavat päristellä kenttä kentän perään. Sääli että koko turnaus on melko helppo läpäistä. Onhan pelissä toisaalta eri vaikeusasteita.

Pirskatin enkelit

Jos Teenage Mutant Ninja Turtlesin syntyvaiheita ei ole tuttu, voin kertoa että se alkoi pelikkänä pilana sadoista muista mutanteista ja supersankareista, jotka ovat vallanneet USAn sarjakuvamarkkinat. Nyt on helppo nähdä, että TMNT oli omaperäinen keksintö. Perässä ovat seuranneet esimerkiksi Toxic Avenger, Power Rangers sekä nämä Marsin MC-hiiret. Eikä tässä ole vielä kuin pieni osa niistä lukemattomista leiusankareista, jotka ovat hyökyneet markkinoille.

No jaa, mutta mitä tästä pelistä pitäisi ajatella? Jos unohdetaan mielipiteet itse hiiristä, niin Biker Mice From Mars on vain kevyempi versio pelistä Rock'n'Roll Racing. Voisin lisätä että kalpeampi ja helpompi versio. Jopa minä onnistuin selvittämään koko pelin ekalla yrityksellä. Tasoksi oli valittu "Easy", mutta siltl... Rahalle ei siis saa riittävästi vastinetta, jos on kokenut pärstelijä. Jos haetaan kauniimpia sanoja, niin tällaisten pelien hauskin ominaisuus on kilpa-ajo kaverien kanssa. Kun kilpa-ajot ovat lisäksi usein turhan hankalia nuoremmille pelaajille, tällaiselle menolle voi olla kysyntää. Kyllä Konami on tehnyt pelissä huolellista työtä ja pelinohjaus toimii hienosti. Eikä radalla nahisteleminen ole koskaan tylsää...

JOONAS

75%

Valitse kuskisi. Grease Pit ajaa kolmipyöräistä, joka ei sovi tunarille. Kyllä hiiret ovat ravakampia kuskeja.

om Mars

SNES

suudet, kuten vaihteleva kiihtyvyys ja erilaiset huippunopeudet.

Kerää tuohta ja paranna ajokkia

Se on tietysti selvää, että kaikki yrittävät voittaa kilpailuja, mutta jotta Biker Mice from Marsissa pärjäisi oikein hyvin, kannattaa ottaa heti ensimmäiset kisat tarkasti. Voittaja saa nimittäin, aivan Rock'n'Roll Racingin tapaan, joka kilpailussa suuremman summan rahaa. Palkintorahoja jaetaan muillekin, mutta sitä pienempiä summia, mitä kauemmas kärjestä on jäänyt. Näillä taaloilla voi parantaa pyöräänsä tai avaruusalustaan, jos on valinnut pahiksen kuskikseen.

Ajokkia voi parantaa seuraavilla osilla kaupassa: 1. Moottorinosat. Näiden avulla moottoriin saa rakettimaisia tehoja. Tämä on kallista, mutta myöhemmissä kentissä tehokkaalle moottorille on käyttöä. 2. Kilvet. Nämä auttavat kestämään paremmin vihollisen iskuja 3. Renkaat. Jo varhaisessa vaiheessa kannattaa hankkia paremmat kumit alle, sillä pito on a ja o kilpa-ajossa. Ja lopuksi vielä 4. Aseet. Hanki lisää ja parempia aseita! Syytä ei tarvinne selittää.

Lähiöstä Marsiin

Kilparadat ovat hyvin erilaisia luonteeltaan ja vaikeusasteeltaan. Pänstely alkaa rauhallisesta kaupunkiajosta viehättävässä lähiössä ja jatkuu rantaratojen ja fantasiakenttien kautta finaaleihin Marsissa. Jokainen kilpailu koostuu neljästä lähdöstä ja seuraavaan kenttään pääsee vasta kun onnistuu sijoittumaan maalissa kolmen parhaan joukkoon. Jos pelaa kaksinpeliä, riittää kun toinen kilpailija mahtuu kolmen joukkoon, että molemmat saavat jatkaa eteenpäin.

Mukana on myös vaihtoehto kaksinkamppailuun. Siinä pääsee kilpailemaan pelkkää kaveria vastaan Tässä nähdään todella kumpi on kumpi Kaksinkamppailussa voi myös valita minkä radan tahansa, joten tällä tavalla pääsee helpommin tutustumaan kaikkiin kenttiin kuin yrittämällä päästä koko turnauksen läpi Tämä on myös erinomainen tapa harjoitella ajamista, mutta mikään ei ohita pääturnausta.

Yksi pääsääntö kannattaa pitää mielessä: Sillä ei ole väliä kuinka voittaa – pääasia on että voittaa...

KILPA-AJO

Faktat

Julkaisija	KONAMI
Jakelu	UK IMPORT
Myynnissä	NYT
Pelaajia	1-2
Pelimuisti	SALASANA
Koko	8 MBIT
Muuta	—

Kilpailujen välissä on hyvä hankkia parempia vehkeitä.

Maalilinjalla on poikkeuksellisen tiukkaa kamppailua.

Juustoa ja jyystöä

Kun käteeni lyötiin arvosteltavaksi Biker Mice From Mars, ajattelin välittömästi, kokeilematta lainkaan peliä, että tässä on varmaan yksi rupisimmista kilpa-ajoista mitä on tehty. Sitä hienompaa, että tämä oli yksi niistä harvoista kerroista, jolloin tuli iloiseksi oltuaan raskaasti väärässä.

Tässä hiirulaisten moottoripyöräparatiisissa tuntee olevansa jyrsijöiden oma Easy Rider -sankari (ehkä suorastaan Cheesy Rider)... siimahäntien vastine Dennis Hopperille. Ainoa valittamisen aihe on se, että minun suosikki MC-hiireni on nimeltään Modo. Miksei se voi olla Jokerit tai TPS?

Kypärät päähän ja päristelemään...

83%

Tohtori JUUSTO

Grafiikka 87

Ärhäkkää, suorastaan rouheaa menoa.

Äänet 84

Rock 'n' roll. Sopii erinomaisesti tähän peliin.

Tuntuma 86

Helposti ohjattavia mopoja (hmm, moottoripyöriä) ja raskaita hernepyssyjä (ohjuksia).

Haaste 77

Kutkuttavaa, rätväkkää kilpa-ajoa. Hiukan helppoa, kun pääsee kärryille.

YHTEENSÄ 79

Turhan yksinkertaista ammattilaiselle, mutta hienoa aloittelevalle.

Tips & Tricks!

JUNGLE BOOK (SNES)

Jos option-ruudussa kaipaa uusia valinnanmahdollisuuksia, täytyy painaa Ylös, Ylös, Ylös, B, B, Y, Y, Select, Ylös, Alas, Vasen, Oikea, B, Ylös sekä Y. Kun se menee oikein, kuulet kilahduksen. Sen jälkeen voit valita haluamasi kentan ja millä cheat-tasolla haluat pelata. Suuremmalla numerolla voi tehdä enemmän temppuja.

WILD GUNS (SNES)

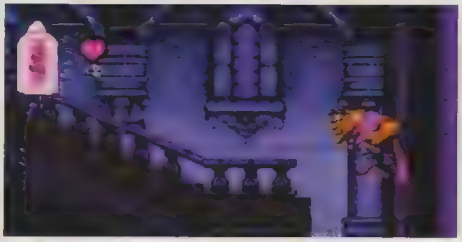
Jos jostain syystä haluaisit valita mihin kenttään menet tässä köyhässä pelissä (kaikki kentat nayttävät nimittäin lähes samalta), pidä Select pohjassa ja painele A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A ja B. Pääset ensin ykköskentän ohi ja voit valita sitten haluamasi lopuista kentistä. Jos haluat päästä viimeiseen kenttään, voit painella koodin uudestaan.

STUNT RACE FX (SNES)

Aloita valitsemalla Free Trax ja autoksi 2WD. Mene sitten radalle White Land ja hae sieltä kyltti, jossa on teksti Stunt Race FX. Aja tämän kyltin alta ja paina nappia, jolla pystyt pomppaamaan kolme metriä ilmaan. Jos suoritat tämän tempun oikein, pääset siirtymään mystiselle salaradalle.

BEAUTY & THE BEAST (SNES)

Tässä on jälleen temppu, jolla voi valita kentän. Pane peli ensin paussille ja paina sitten Vasen, Y, L ja Alas. Jos tämä ensimmäinen osuus menee oikein, peli alkaa taas alusta. Sen jälkeen voit painaa yhtä aikaa L ja Select, että pääset aina seuraavaan kenttään.



DOUBLE DRAGON V (SNES)

Ihan niin kuin useimmat muutkin mätkinnät, myös Double Dragon sisältää mahdollisuuden ohjailla pomoja pienen kikan avulla. Tällä kertaa pitää näpytellä L, R, Ylös, L, L, Alas, R, R ja Start päävalikossa, että saa ohjailla Shadow Masteria ja muita turskeja pahiksia.

Tips & Tricks!

CLAY FIGHTER - TOURNAMENT EDITION (SNES)

Jos saat käsiisi Clay Fighterin erikoislaitoksen, voit kiitellä tuuriasi, sillä kasetti ei ole myynnissä enää missään. Alkuperäinen painos oli rajoitettu. Jotta ilonne olisi vielä täydellisempää, ajattelimme kertoa pelin salaisen tempun. Paina Select ja Vasen heti kun olet valinnut pelaajan, niin esiin tulee salainen option-valikko, jossa voi muuttaa vaikeusastetta ja nopeutta.

TINY TOONS WACKY SPORTS (SNES)

Haluaisit varmaan valita lajisi tässä kaniinien hilpeässä urheilupelissä? Käytä silloin yksinkertaisesti salasanaa, jossa on Babs Bunny, Montana Max ja Bookworm, ja paina sitten B. Jos teit tämän oikein saat ruutuun listan, jossa on kaikki lajit. Etkä muuta kuin valitsemaan ja baanalle.

SAMURAI SHODOWN (SNES)

BLACKHAWK (SNES)

Olemme saaneet kerättya jo kaikki salasanat viime kuun huippupelitin Blackhawk. Seuraavaan tapaan:

FBWC • QP7R • WJTV • RRYB • ZS9P • XJSN • CGDM • TJ1F • GSG3 • BMHS • Y4DJ • HCKD • NRLF • J6BZ • MJXG • K3CH

MORTAL KOMBAT II (SNES)

Tämä on pikemmin ohjelmoinnissa tullut bugi kuin temppu, mutta koska meillä ei ole bugeille omaa sivuaan, menköön vinkkien sekaan. Odota kunnes pääset Dead Pool -kenttään ja lopeta ottelu Sub Zeron jääpallolla. Kun vihollinen on muuttunut jääkimpaleeksi, tee enkoislopetus, jolla vihollisen voi iskeä altaaseen. Saat nyt katsella kuinka jääkimpale lentää.

Pro's Corner

Tällä kertaa perehdymme roolipeleihin, varsinkin Final Fantasy III:een. Siinä tulee helposti ongelmia, mutta yritämme auttaa pahimmissa tuskissa. Kun tarvitset asiantuntijan apua kirjoita meille: Super Power / Pro's Corner, PL 317, 33101 TAMPERE.

FINAL FANTASY III (SNES)

Kuinka Terran jengi pääsee Harshen kaupunkiin sen jälkeen kun imperiumi on vallannut sen?

Mirka Kuusisto, Vantaa

Kun lähtee pois Returners' Hideoutista, ryhmä jakautuu (kuten olet ehtinyt huomata) kolmeen osaan ja Terran porukka yrittää päästä Harsheen. Se ei valitettavasti oikein onnistu. Yritä muistella salasta reittiä vuorelle, josta Locke kertoi aiemmin. Se on Hasrshen pääportin vasemmalla puolella ja sitä reittiä voi luikahtaa takakautta kaupunkiin.

FINAL FANTASY III (SNES)

1. Kuinka kello korjataan Zozossa?

2. Kuinka kaksi kätkettyä pelihahmoa voi loytää ja miten heidät saa kulkemaan mukana porukassa?

Akira

1. Zozon asukkaisiin ei ole luottamista, kuten olet varmaan huomannutkin. Sen sijaan, että kuuntelisit yhtä asukasta, sinun pitää panna merkille kaikki mitä he sanovat. Laskeskele numeroita yhteen kunnes saat kasaan tarkan ajan. Jos tämä kuulostaa liian hankalalta, voin tietysti paljastaa, että oikea aika on 6.10:50

MYSTIC QUEST (GB)

1. Missa on Cave of Oasis?

2. Mitä pitää tehdä, etta päästsi tappavan myrkkykaasun ohitse?

Teppo ja Ari

1. Kulje autiomaassa kahden palmun ympön kahdeksikkoa, niin Cave of Oasis ilmestyy äkkiä näkyviin.

2. Käytä vastamyrkkyä Pure.

GARGOYLE'S QUEST (GB)

1. Missä on 'The Power of Claw'?

2. Onko olemassa jokin kätevä tapa tappaa neliosaiset käarmeet?

Susanna

1. Ensin sinun pitüö mennä vndenteen kaupunkiin autiomaassa. Kaupungnn aikealla puolella on musta aukko, josta pitäo mennä alas, että löytää 'Power of Clawn'.

WILLOW (NES)

1. Kuinka pääsen kuoleman metsään Dewin kaupungista?

2. Mistä saa varkaiden kaulanauhan?

3. Entä missä on lohikaarmevuori?

Risto ja Karri

1. & 2. Kuoleman metsä on lähellä Dewin kylää, heti vasemmalla. Kuoleman metsässä on valtavan kokoinen luola. Aivan luolan perukoilla törmööt kilttiin lohikaarmeeseen nimeltä Matanda. Juttele hänen kanssaan, niin saat varkaiden kaulanauhan.

3. Lohikaarmevuori sijaitsee myös aivan näillä nurkilla. Jatka vain etsimistä, niin tormaat siihen taatusti.

DUNGEON MASTER (SNES)

Olen jäänyt jumiin toivekaivon luokse, enkä tiedä mitä pitäisi tehdä. Auttakaa!

Hannu Korte

Tekisi mieli oikeastaan suositella pelin vaihtamista johonkin yksinkertaisempaan, sillä tästä kohdasta pitäisi selvitä omin nokin. Muuten ei pääse seikkailun makuun. Mutta kokeile vielä uudestaan, sillä kaikki asiat pitää oppia jaskus ensi kertaa. Kuuma vinkki on heittää toivomuskaivoon lantti.

LEMMINGS (GB)

Kuinka voin selvittää kentän level 13?

Juha Vartti, Ulvila

Vaikeinta levelissä 13 on ajoitus. Apunasi on vain kaksi räjäyttäjää sekä vain 30 sekuntia aikaa pelastaa 12 sopulia. Pidä huolta, että jonon ensimmäinen rajayttaä itsensä ollessaan aikeanpuoleisen seinän vieressä. Seuraavan pitää räjähtää sitten seuraavan seinän kohdalla. Sitten loput (emmingit saavatkin tallustella kaikessa rauhassa pesäänsä.

FINAL FANTASY III (SNES)

2. Ai ai, tähän kysymykseen ei ole helppo vastata. Onneksi Topi tuli sopivasti hätiin ja kertoi, että Umaro, pieni lumimies pilleskelee luolissa Harshen takana. Kun Mog on mukana joukossa, menkää Tntochin luokse ja nujertakaa hänet. Sen jälkeen pitää tutkia vuorenrinnetta, että löytää luolansuun. Hyppää tähan aukkoon ja etsi Umaro.

Gogoa etsiessä pitää mennä Triangle Islandille ja antaa Zone Eatenn imaista koko jengi suuhunsa. Pedon sisältä löytää nopeasti hiupputapelijan Gogo.

2. Oletan että tarkoitat kakkospomoa Four Eyes. Mutta poppakonsteja ei ole. Tässo pelissä täytyy vain tulittaa pomoja niin paljon kuin sivet kestävät.

ZELDA III (SNES)

1. Miten Pimean maan 4. linnan pääsee läpi; loppuvastus ei ilmesty?

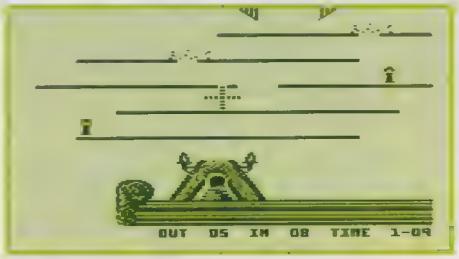
2. Mitä kautta 4. linnassa oleva tyttö pitaä viedä ulos?

3. Mitä pitää tehdä violetille arkulle, joka löytyy Pimeästä maasta, sepän talon raunioista?

t: Aaro

1. & 2. Tyttö on loppupomo! Heitä pommi ja räjäytä pomon huoneen kattoon kerrosta ylempänä reikä, niin että aunnka paistaa siitä läpi. Vie sitten tyttö tuhjään pomohuoneeseen, niin hän muuttaa muotoaan.

3. Arkku seuraa sinua. Vie se Valon maassa Aavikkolinnan polulla (lounaisnurkka) olevalle miehelle. Hän avaa arkun sinulle.



Nyt tarkistetaan lukijoiden kyvyt pelaajina! Jos haluat osallistua kilpailuun, jonka voittaja saa Semicin sarjakuvapaketin, niin tee huipputulos Kuukauden pelissä ja lähetä kuvaruudusta valokuva, joka todistaa tuloksesi. Lähetä tuloksia myös muista peleistä (valokuvan kanssa!), jos haluat päästä listoille. Se on kunnia jo sinänsä!

Kunniasanat tai väärennetyt vanhempien allekirjoitukset eivät riitä todistamaan huippupisteitä, vaan mukana täytyy olla valokuva. Lähetä paras tuloksesi osoitteella: Super Power / High Scores, PL 317, 33101 TAMPERE

HIGH SCORES

VOITTAJA: STUNT RACE FX

EASY RIDE – parhaat ajat

1.12. 83 Petri Helske, Espoo
1.17. 32 Markus Taskinen, Kuopio
1.19. 26 Miska Sairanen, Askola

Petri Helske voitti hirmuajallaan Semicin sarjakuvapaketin.

KUUKAUDEN PELI

DONKEY KONG COUNTRY

Onnistutko selvittämään kaikki 101% alle 10 tunnin?

Laheta meille korkein saavuttamasi prosentti ja nopein aikasi – samassa pelissä saavutettuina – viimeistaan 20.4.1995. Saat tilaisuuden voittaa Semicin sarjakuvapaketin!

SUPER MARIO WORLD (SNES)

Miten voin hypätä Yoshin kanssa? Joka kerta kun painan A-nappia Mario hyppää pois selästä. Olen pulassa, auttakaa minua?

Jukka Tabell

Joahampsis, tämä neuvotaan pelin ohjekirjassakin. Mariolla on kaksi tapaa hyppiä. A:lla tehdään pyörähdyshyppy, jolla voi tallata useampia vihollisia, rikkoa tiiliä ja hypätä pois Yoshin selästä. B-napilla tehdään tavallinen hyppy, jolloin Yoshikin pysyy kyydissä mukana.

1. Miten pääsee Special Worldiin?
2. Entä miten pääsee Star Worldiin?
3. Miten tai mistä saa esim. sinisen Yoshin?

T: Jarno

1. & 2. Star Worldiin johtaa viisi eri reittiä, mutta monet niistä on hankala löytää. Donitsimaassa on ensimmäinen tähti, josta pääsee tähän Tähtimaailmaan. Kun löydät Donut Secret 1:stä toisen uloskaynnin, pääset kummitustaloon alaoikealle. Siellä on kaksi uloskäyntiä, joista toinen johtaa tähdelle. Yksi tähti löytyy alemman Vanillan toisen uloskäynnin kautta jne. Tähdet vievät aina omaan ruutuunsa Tähtimaassa. Nässä kaikissa on kaksi uloskäyntiä, joista toinen ei johda mihinkään ja toinen johtaa seuraavaan tähtiruutuun. Kun löydät toisen uloskäynnin vidennestä Tähtimaan ruudusta, pääset Special Worldiin. Tässä erikoismaailmassa on koko pelin vaikeimmat kentät.

3. Sininen Yoshi löytyy ainakin Tähtimaan toisesta ruudusta. Siellä vintikentässä on sininen muna, josta putkahtaa esiin pikku Yoshi. Kun syötät sille viisi kalaa, se muuttuu suureksi sinliseksi Yoshiksi. Myös vihrea Yoshi muuttuu sinlseksi, kun syötät sille sinisen Koopa-kuoren.

DONKEY KONG COUNTRY (SNES)

Onko mitään hyvää vinkkiä, millä saisi vaikka lisaelamia?

t. Diddy

Jepp, on kylla! Kuten lukija "Basse Kong" tietaa myös kertoa, olussa saa 50 lisaelamaa siirtämällä alkuruudussa kursorin kohtaan Erase Game sekä painelemalla BARRAL, eli napit B, A, R, R, A ja L

High Scores – parhaat tulokset.

SUPER NES

DESERT STRIKE
675 200 Mikko Lartinen
Kausala

F-ZERO
Mute City 1 aika-ajo
2.40 90 Jarkko Saarinen,
Lappeenranta

MORTAL KOMBAT
42 434 000 Mikko Miettinen,
Kauniainen

PILOTWINGS
377 Mikko Lartinen, Kausala

SIM CITY
558 380 Jarno Pärnänen, Pirkkala
537 580 Denis Siponen, Vantaa
501 300 Reijo Tomperi, Keuruu

S M ALL-STARS
Lost Levels
9 999 990 Veli Mäki-Kahra
Jarkko Saarinen

SUPER MARIO KART
Mario Circuit 1
1.01.93 Markus Koskinen, Helsinki

SUPER EMPIRE STRIKES BACK
62 110 Antti Paajanen, Helsinki

STARWING
69 500 Erno Aalto, Kuusankoski
68 900 Markus Taskinen Kuopio

ZELDA III
000 Timo Aatola, Kotka
000 Jarno Pärnänen, Pirkkala

NES

DR. MARIO
Taso 20 Anu Sinkkonen Hamina

DUCK TALES 2
$21 722 000 Timo Aatola Kotka

NES OPEN GOLF,
Japan Course
-11 Jani Sairainen, Imatra

SOLAR JETMAN
5771 Sakari Ronkainen

SUPER TURRICAN
426 775 Olli Vaajoensuu, Helsinki

GAME BOY

F-1 RACE
Course A, Australian track
0 37.71 Jori Murto
0.37.81 Tommi Äärelä, Rauma
0.38.10 Tero Lehto, Mynämäki

MARIO & YOSHI
Peli A
14 900 Andrea Bergman, Espoo
5 690 Olli Väänänen, Helsinki

METROID II
1h 47 min Lari Korva, Kokkola

ZELDA - LINK'S AWAKENING
185 Pauli Varonen,
Lappeenranta

DONKEY KONG

Näyttää hienolta kuin Matissen taulu, kuulostaa muhkealta kuin Mozartin musiikki, pelaa sukkelasti kuin Litmanen ja pitää sisällään enemmän salaisuuksia kuin lauma koulutyttöjä. Se on tietysti Donkey Kong Country...

DONKEY JA DIDDY KONG

Ennen kuin lähdet etsimään bonuskenttiä ja niin edespäin, opettele hallitsemaan pelin ohjaus läpikotaisin. Diddy Kong on yleensä näppärämpi ohjattava kuin Donkey Kong. Diddy liikkuu nopeammin, hyppää korkeammalle ja pitemmälle, tottelee vikkelämmin, on pienempi maalitaulu, ui paremmin, pitää tynnyreitä kätevämmässä asennossa (etenkin kun on rikottava seiniä) ja hänelle on mainio kotsa ja parta. Donkey Kongia tarvitaan vain silloin, kun pitää läiskäyttää kädellä maasta esiin piilotettua tavaraa, sekä kentissä, joissa viilisee paljon Klumpeja (joista Diddy ei selviydy tavallisella päällehypyllä). Muuten Diddy on ykkönen.

RANKALAT HYPPYTEKNIIKAT

Juoksuhyppy

Pidä käsiohjainta sellaisessa asennossa, että voit tarvittaessa painaa juoksu- ja hyppynappeja yhtä aikaa. Kokenut pelaaja pitää juoksunappia aina valmiina. Monissa paikoissa on tarpeen sekä hypätä että pitää tynnyristä kiinni (painaa Y-nappi pohjaan) Pienellä harjoittelulla se onnistuu.

Läimäys ja hyökkäys

Donkey Kong voi läiskäyttää käsiään ja rynnätä eteenpäin yhtä aikaa Pidä juoksunappi pohjassa ja hyppää. Juuri kun Donkey Kongin jalat tulevat taas maahan, paina juoksunappia uudestaan (päästä se ylös ja paina heti uudestaan alas) samalla kun pidät nstiohjainta vinosti alas/oikealle tai alas/vasemmalle. Tätä pitää treenata

Voltti / kärrynpyörä

Elintärkeä temppu Kongeille. Näin voi pitkittää ilmalentoa tekemällä toisen hypyn ilmassa. Sen sijaan että loikkaisit kuilun reunalta tavalliseen tapaan, ota juoksuvauhti ja kun tulet reunalle (vähän pitemmälle kuin normaalisti) paina juoksunappi uudestaan pohjaan, niin Donkey lähtee kierähdykseen ja Diddy tekee kärrynpyörän Ilmassa pyörimisen aikana voi näpäyttää hyppynappulaa, niin Kongisi tekee toisen hypyn ilmassa painovoimaa uhmaten.

Tynnyrit

Tynnyreitä täytyy käyttää seinien rikkomiseen, että pääsee salaisiin bonushuoneisiin. Seuraavat asiat on syytä pitää mielessä

1) Koska Diddy kantaa tynnyreitä edessään, hän voi koskettaa seinä sen sijaan että heittäisi tynnyrin seinää päin. Niinpä tynnyri ei rikkoudu, jos seinän taakse ei ole kätketty mitään, ja Diddy voi kokeilla samalla tynnyrillä uutta paikkaa.

2) Tynnyrin voi laskea alas nostamisen jälkeen painamalla nstiohjaimesta Alas ja vapauttamalla juoksunapin. Tämä on kätevää vihollisten tullessa lähelle, ettei riko suotta tynnyreitä, jota tarvitaan seinien puhkomiseen. TNT-tynnyrien kanssa tällöin alkaa laskenta, joka päättyy räjähdykseen.

Marion malliin

Aivan samalla tavalla kuin Super Mario Worldissa, tässäkin voi palata selvitettyyn kenttään ja lähteä sieltä milloin vain pois. Paussaa vain peli Start-napilla ja paina sitten Select Näin voi kerätä lisäelämiä.

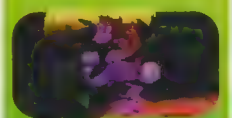
ELÄIMET

Enguarde

Enguarde voi pysytellä aloillaan vedessä uppoamatta, toisin kuin Kongit. Hän voi myös nitistää vihollisia tökkäisemällä niitä terävällä nokallaan – tässä ei tarvita edes juoksunappia Miekkakalan bonuskentässä on banaanien moninkertaistaja heti lähtöpaikan alapuolella, valaseinän takana

Expresso

Expresso pystyy liitämään pitempiä matkoja, kun hyppää ja sitten naputtelee B-nappia. Lisäksi tämä strutsi vielä kirhdyttää pikaisesti ennen ensimmäistä hyppyä. Expresso löytää banaanienlisääjän bonuskenttänsä oikeasta yläkulmasta



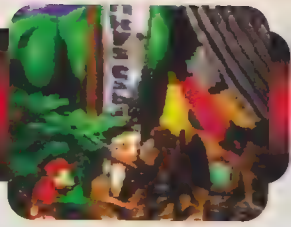
Rambi

Rambi pystyy särkemään valeovia sarvellaan, jotka tarvitse siis tynnyreitä. Kuten muilla eläimillä, myös sarvikuonolla on banaanienlisääja bonuskentässään, mutta sen luokse on vaikea päästä. Lähtöpaikalla pitää hypätä iglun päälle ja mennä kentän yläreunan yli, että pääsisi oikeaan yläkurkkaan. Tähän hommaan kannattaa varata 40 sekuntia.

Winky

Paitsi että Winky pystyy huimaaviin loikkiin, hänen suuri etunsa on kyky liskata kaikki viholliset, jopa mehiläiset Banaanivehje on ylhäällä vasemmassa nurkassa Winkyn kentässä

COUNTRY



KENTTIEN SELVITYS

ALUE 1: Kongo Country

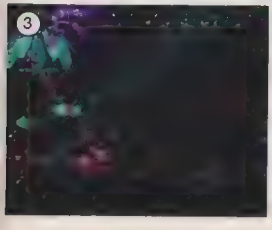
Jungle High Jinx

(1) Piipahda hakemaan puussa olevasta mökistä lisäelämä ja

pysy puiden latvoissa (hyppele kärrynpyörillä puusta toiseen), että saat niitä neljä lisää. Kun saat vihreästä ilmapallosta kaksi lisäelämää, voit pudottautua Expresso-poletin luokse Neckyn viereen. Sitten voit vapauttaa Rambin ja rynnistää eteenpäin kunnes törmäät kallioon ja pääset bonuskenttään. Kun (2) tulet pois, pudottaudu vasemmalle maahan ja murskaa oikealta seinä, että pääset taas bonuskenttään

Ropey Rampage

Hyppää alussa vasemmalle luolan (3) suuaukon yli ja kiipeä hakemaan puusta banaaneja. Ensimmäisellä liaanilla pääsee palmun latvaan ja sen yläpuolelta voi poimia Rambi-poletin.



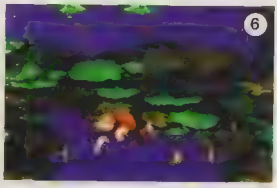
Jatka matkaa O-kirjaimen luokse ja pudottaudu sen vierestä, oikealta puolelta. Siellä on kätketty tykinpiippu, joka sinkoaa sinut bonuskenttään. Lentomatkalla ei saa koskea ristiohjaimeen, niin putoaa maahan kätkettyyn renkaaseen. Sitten voi pyörähtää vasemmalle keräämään piilotetun Winky-poletin. Lopulta uloskäynnin luona voi pudottautua punaisen nuolen vasemmalta puolen uuteen tykinpiippuun ja pääsee taas bonuskenttään. Sitten voi siirtyä seuraavaan kenttään

Reptiles Rumble

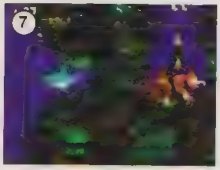
Kanna tynnyri krittereiden ohi (4) ja riko aivan K-kirjaimen alta kallio, niin löydät bonuskentän. Kun tulet ulos sieltä, käytä renkaita että yletät korkeammille tasanteille ja voit

hypätä vasemmalla alas tykinpiippuun. Pääset näin ruudun (5) toiseen bonuskenttään. Jatka matkaa sieltä palattuasi kunnes huomaat mehiläisen vahtivan tasannetta kolme rengasta molemmilla puolillaan. Hae tynnyri yläoikealta, niittaa mehiläinen ja käytä Donkeyn läimäystä, että saat kerättyä keskeltä kenttää pari bonusta. Heti oikealla täytyy sitten heittää tynnyri alempaan kallioon niukasti kahden käärmeen ohi, että löytää ruudun viimeisen bonuskentän. Pomppaa kahden sinisen kritterin päälle, niin löydät Enguarde-poletin. Läimäse sitten käärmepesän kumpuja, että saat banaaneja ja lopuksi läjäytä renkaiden peittämien rappusten päällä olevaa tasannetta.

Coral Capers.



Ensimmäinen Croctopus liikkuu neliön muotoista rataa. Mene alas ja pudottaudu valeseinän läpi hakemaan banaaneja. Heti oikealla kannattaa seurata banaaninuolta, niin löytää miekkakala Enguarden. Toisen Croctopus-neliön luona mene pikaisesti oikealle ylös hakemaan lisäelämä. Seuraavan banaaninuolen kohdalla täytyy luikahtaa pikkuhain ohi (6) hakemaan lisää hyötykamaa. Kun kohtaat ensimmäisen ison hain pystytunnelissa, mene oikealle



(7) valeseinän läpi hakemaan Expresso-poletti

Barrel Cannon Canyon.

Lähtöpaikan yläpuolella on tykinpiippu, joka kyydittää sinut neljänneksen kentästä eteenpäin, puunlatvaan. Tee tuplahyppy seuraavaan puuryhmään, kerää Rambi-poletti ja kipua seuraavaan tykkiin, joka kuljettaa sinut ken- (8) tän puoliväliin. Juokse takaisin tasanteelle vasemmalla ja loikkaa tykin ylitse kanjoniin. Sinun pitäisi pudota nyt toisten tykkien päälle. Nyt

sen sijaan että hyppäisit piippuun, joka viskaisi sinut pystysuunnassa siihen tykkiin, jonka yli juuri hyppäsit, loikkaa ohitse päin vaakasuuntaista kalliota. Pääset nyt bonuskenttään. Selvitä se, juokse oikealle, poimi DK-tynnyri v:n muotoisesta notkosta ja kanna se pomppivan kritterin ohi seuraavaan notkoon. Särje oikeanpuoleinen seinämä, että pääset uuteen bonuskenttään. Jatka sitten taas oikealle, kunnes

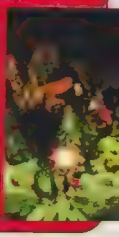
tulet tasanteelle, jolla on kahden kritterin ympäröimä tykki. Hyppää tykin- (9) piippuun alhaalta päin ja varo osumasta yläpuolella olevaan liikkuvaan tykkiin. Pomppaa vasemmalla kritterin päältä puunlatvaan ja hyppää sitten yläpuolella olevaan tykinpiippuun. Tämän sinkauttaa sinut melkein kentän loppuun.

Ensimmäinen maailma on nyt pomoa vaille selvitetty!

POMO 1

Very Gnawty.

Gnawty hyppii vasemmalle ja oikealle suu- [illegible] hyppaa- [illegible] paalle [illegible] osumaa [illegible]



ALUE 2: Monkey Mines

Winky's Walkway

Kaivostunneleiden valaisu on makeaa! Pomppaa korppikotkan päälle, että saat K:n, ja sitten toisen korppikotkan päälle, että pääset ylätasanteelle, jossa voit kiivetä Winky-sammakon selkään. Pomppaa sitten vielä yhden korpparin selästä tykinpiippuun, niin se lähettää sinut bonuskenttään. Anna Winkyn hoidella mehiläinen ja poimi Expresso-poletti. Riko

myrkkytynnyrit tavallisilla tynnyreillä.

Mine Cart Carnage

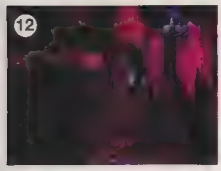
(11) Täällä ei ole paljon salaisuuksia. Puolivälin jälkeen tarjolla on lisäelämä, jos osaat hypätä etuajassa. Muuten täytyy pitää huolta vain siitä, että hyppää tarkasti murtumien kohdalla joillakin raiteilla, varsinkin jos

liikkuu hitaasti, sillä muuten ei pääse särkyneiden kaivosvaunujen ohi.

Bouncy Bonanza

Mene oikealle, hoitele mehiläinen tynnyrillä ja työnnä rengas takaisin kentän alkuun. Pompi sen päällä, että yletyt poimimaan Rambi-poletin.

(12) Jatka sitten matkaa seuraavalle tynnyrille ja käytä sitä rikkoaksesi oikeanpuoleinen seinä kahden leijuvan mehiläisen alapuolelta, niin



löydät bonuskentän. Sen jälkeen

työnnä seuraava löytyvä rengas oikealle. Voit nyt pudottautua tasanteelle, luolan läpi ja päädyt pystysuunnassa liikkuvalle hissitasanteelle toisella puolella. Pomppimalla tasanteella voit päästä salaiseen osuuteen yhdällä oikealla. Sieltä voit pudottautua oikealla olevalle tasanteelle, jolla on ovi. Sisältä pitäisi löytyä (13) Winky, kentän lopussa. Etsi tykkiä viimeisen liikkuvan tasanteen yläpuolelta – sillä pääsee bonuskenttään. Ellet ole saanut Winkyä kyytiin, työnnä rengas tänne, että voit pompata tykille.

Stop and Go Station

Kipua kentän alussa takaisin päin vasemmalle, niin huomaat pääseväsi melkein uloskäynnin luokse. Mitäs hauskaa siinä on? Iske Stop-kyttejä, että voit hetkeksi muuttaa haavoittumattomat kivikrokot pelkiksi kiviksi. Jatka matkaa kunnes tulet hissitasanteen luokse, matkusta ylös asti ja hyppää vasemmalle, niin saat Expressopoletin. Nappaa sitten ensimmäinen tynnyri mukaan ja kuljeta se alas

oikealle kahden kivikrokon ohitse. Murskaa sillä vasemmalta tankkuse(14)nä, että pääset bonuskenttään. Kun sitten tulet renkaan luo, työnnä sitä vasemmalle niin pitkälle kuin voit (tämän kolon läpi, jossa on pikku louskuttaja) ja pomppaa sen päältä tykille, joka heittää sinut taas bonuskenttään. Kun tulet takaisin, vieritä sama rengas oikealle, että yletät korkealla olevaan Stop-kyttiin. Sitä pitää koskettaa, että voi jatkaa.

Mill Stone Mayhem.

(15) Hyppää lähtöpaikalla ylöspäin. Hyppää sitten edelleen ylöspäin tykille, joka ampuu sinut bonuskenttään. Kun palaat takaisin, kulje oravanpyörän alta ja hyppää alas seuraavasta aukosta tykinpiippuun. Se sinkauttaa sinut ulos kuvaruudusta. Hyppää alussa ensimmäisen tynnyrin yli alas aukkoon, niin osut tynnyriin, joka vie sinut kentän loppuun. Ohjaa laskeutumista niin, että putoat ruskealle neliölle ja paljastat kätketyn renkaan. Vientä rengasta pitkään kunnes tulet ensimmäisen juoksupyörän luokse (tämä liikkuu vasemmalle ja oikealle). Aseta rengas niin, että voit pompata oravanpyörän yli tykinpiippuun, niin pääset bonuskenttään.

Jatka sen jälkeen kulkua kunnes löydät TNT-tynnyrin. Se pitää kantaa

(16) oikealle murskaajien ohitse pieneen v-notkoon seuraavan juoksupyörän alapuolella. Riko nyt oikea seinämä, niin pääset taas uuteen bonuskenttään. Edempänä pitää tallata ruskeaan neliöön, että rengas tulee esiin. Työnnä se oikealle, että voit hypätä seuraavan juoksupyörän yli sala-alueelle, jossa on Winky.

Pomo 2

Neckky's Nuts. Pompi metalaita renkaan paalla. Kun Neckyn paa tulee esi n pomppaa korkealle (pida juoksunappia pohjassa ja paina hyppya uun kun osut renkaaseen). Mossauta Neckya paahan ennen kuin paaset renkaa le atkamaan samaa kuvi ota. Pompi koko a an, että voit vastaa Neckyn sykemat kookospahkinat. Tamakaan pomo e tuota sompia tuskia.

ALUE 2: Vine Valley

Vulture Culture.

(17) Käytä korppikotkia tasanteina, joista pompata, varsinkin kun

lennät tykillä. Mene oikealle renkaan päällä istuvan korppikotkan luokse. Nitistä korppari ja pomppaa renkaalta vasemmalle, jossa on K-kirjain. Vientä rengasta oikealle kunnes se on kolme banaanin alapuolella. Pomppaa ylös, niin löydät tykin bonuskentän. Jatka kahdelle korkealle rappuselle, joiden päällä odottelee korppikotka. Kiipeä ylös ja hyppää vasemmalle lehtiseen maahan, jossa on kätketty tynnyri. Tällä tynnyrillä voi särkeä toisen rappusen oikeanpuoleisen seinämän. Pääset taas uuteen bonuskenttään.

Tree Top Town!

(18) Houkuttele alussa mini-Gnawty vasemmalle ja pomppaa sen päältä vasemmalla olevalle tykille,

joka heittaa sinut bonuskenttaan. Ensimmäisen koyssisen ylapuolella voi pompata korppikotkan paalle ja sitten ylitaa renkaaseen, joka on ruudun ulkopuolella. Taalta voi pompata tykille, joka sinkoaa sinut kentan lop puun. Mutta silloin menee bonuskentän ohi, koska löytyy ylös ja alas liikkuvan kanuunatynnyrin avulla. Hae yhta banaan a ruudun reunassa ja hyppaa sen peraan.

(19)

Forest Frenzy.

Täällä on kaikkein tärkeintä muistaa,

että köyttä pitkin voi kiivetä nopeammin, kun pitää juoksunappia pohjassa. Lähellä alkua voit ulottua kärrynpyörähypyillä K-kirjaimeen. Kun matkustaa liikkuvilla köysillä, kannattaa pysyttäytyä ruudun keskellä. Yhdellä köydellä lähellä kentän loppua (mehiläisparven jälkeen) lauma korppikotkia hyökkää (20) kimppuusi. Kun ne käyvät kiinni, siirry köydellä alaspäin, niin että puolet gorillasta on ruudun ulkopuolella. Kun teet tämän oikein törmäät kanuunatynnyriin, joka lennättää sinut bonuskenttään. Kentän lopussa täytyy kantaa tynnyri hyppivien otusten ohi ja tehdä reikä kallioon vastapäätä uloskäyntiä. Arvaa mitä siellä on? Super Mario World 2? Ei, vaan bonuskenttä.

Temple Tempest.

Houkuta kentän alussa mini Gnawty vasemmalle ja pomppaa sen päältä Rambi poletille lähtöpaikan yläpuolella. Kanna ensimmäinen löytämäsi tynnyri suoraan eteenpäin parin vihol l sen ohi seuraavalle ka ioseinalle. Täällä on bonuskenttä, josta löytyy struts Expresso. Seuraa sitten banaanin nuolta ja pudottaudu köydestä kat kettyyn tykinsuuhun ruudun ulko (21) puo ei e, niin pääset taas bonuskenttään. Lopussa kentän viime sessä liikkuvassa köydessä mene oikealle ja köyttä alas, niin löydät K-kirjaimen G.

Orang-utan Gang.

Tallustele oikealle kunnes saavut tasannekukkulalle, jonka huipulla

istuu Expresso. Lennä linnun selässä takaisin vasemmalle ensimmäisen aukon ylitse, joka on juuri ensimmäisen näkemäsi DK-tynnyrin yläpuolella. Lennä aukosta strutsilla alavasemmalle lähtöpaikan alapuolelle, kentän alavasempaan nurkkaan. Nyt löydät oven, joka johdattaa mahtavan kokoiseen bonuskenttään. Sieltä lähtiessä putoat kentän lopun lähelle, saaren yllä olevalle korkealle tasanteelle. Poimi Enguarde-poletti maasta ennen kuin pomp- (22) paat renkaan päältä lentäen vasemmalle

edelliselle saarelle johtavan köynnöstien ylitse. Pudottaudu alemmalle tasolle ja joko lennä (jos Expresso on

vielä matkassa) tai tee pitkä hyppy tasanteelta, jossa on N-kirjain. Paadyt liaanisillan a la olevalle alemmalle tasanteelle. Kulje ja hyppele (23) oikealle seuraavan tynnyrin luokse. Sillä pitäisi rikkoa viereisen seinämän salaov joka johtaa - kyllä! - bonuskenttään. Sitten voit mennä liaansiltaa naapurisaareen (josta juuri tulit) ja sieltä voit korkean terassin (joila oit aiemmin) oikean reunan a ta hakea tynnyrin. Älä (24) hyppää nyt liaanisillalle vaan pudottaudu ku n kautta oikealla alas sala a ueelle. Mene oikealle, hyp paa ka … tynnyri …

paan kallioon oikealla. Bonuskenttä! Sen jälkeen voit pudottautua (25) taas sala-alueelle. Pomppaa renkaan päältä takaisin ylös, että saat tynnyrin haettua taas terassin alta. Palaa sala-alueelle ja PUTOA alas kuiluun. Heitä tynnyri seinään renkaan vasemmalla puolella – bonuskenttä. Nappaa tynnyri 3 (!) kerran, vie se köynnössiltaa yli ja särje viimeinen kiviseinämä ennen uloskäyntiä – siellä on 5. bonuskenttä. Huh!

Clam City.

(26) Verrattuna edelliseen kenttään Clam City sisältää aika vähän yllätyksiä. Ensimmäisen pystysuuntaisen käytävän vasemmassa seinämässä on ylhäällä salaovi, joka johtaa alueelle m sta löydät K-kirjaimen ja Enguarden. Näistä on reilusti hyötyä. Lähellä kentän loppua on myös useampaan suuntaan laukovan simpukan alle kätkettynä Winky poletti. Muuten bonusalueet ovatkin sitten hintsussa. Simpukat ammuskelevat vain tiettyihin suuntiin, joten yritä pitää niiden tulitus mielessäsi.

Pomo 3

Bumble B Rumble.

Keltaisena Queen B kiikkuu suurta neliömäistä rataa. Kun osut tynnyrillä, Bumble muuttuu punaiseksi vähäksi aikaa. Silloin se on haavoittumaton ja syöksyy suoraan kohti. Tämä ampiainen saa lisää nopeutta, kun vahingoitat sitä. Juokse oikealle ja vasemmalle sen alta, niin väistät punaiset kostoiskut. Käy päälle tynnyrin kanssa kun Bumble rauhoittuu ja muuttuu keltaiseksi.

Ja jatkoa seuraa...

SUPER NES

SNES-pelikirjasto koostuu ilmeisesti neljästä osasta, vaikka alkuun kaavailtiin pienempää määrää. Pelejä on julkaistu niin häkellyttävän paljon. Ajatelkaa että kohta Super se-ja-se on vasta tulossa... Tässä on kuitenkin pelit välillä G-P!

GP-1
Kilpa-ajo
Atlus
US
8 MBit
63
Tarkoitukseton moottoripyörä-peli. Ei mitään erikoispiirteitä.
Super Power: Ei testiä

Gradius III
Konami
Shoot 'em up
Jap/US
4 MBit
82
Kaikki arkadipelin piirteet mukana, paitsi nopeus. Hauskaa silti!
SuPo: Ei testia

Gunforce
Irem
Toiminta
Jap/US
4 MBit
29
Raskasta action-suhaamista ilman viihdyttäviä puolia.
SuPo: Ei testia

Hammerin' Harry
Irem
Tasoloikka
Jap
8 MBit
79
Sama peli kuin NESillä – mutta hauskempana ja komeampana.
SuPo: Ei testiä

Harley's Humongous Adventure
Electronic Arts
Toiminta
US/UK
4 MBit
66
Joitain hupaisia ideoita, väsyttää pitkän päälle. Ruma!
SuPo: Ei testia

Hit the Ice
Taito
Urheilu
US
8 MBit
52
Pikemmin mätkintä kuin tätkää. Kolikkopelin hienoudet hukattu.
SuPo: Ei testia

Hole-in-One Golf
Hal
Urheilu
Jap/US/Fin
8 MBit
83
Ensimmäinen ja yhä edelleen yksi parhaista golf-peleistä SNESille.
Nintendo-lehti 10/92

Home Alone
T•HQ
Seikkailu
Jap/US/UK
8 MBit
46
Se kertoo kai kaiken, että tämä on käännös GAMEBOYlta.
SuPo: Ei testia

Home Alone 2
T•HQ
Seikkailu
Jap/US/UK
8 MBit
41
Taas GB-käännös, joka on tehty edellistäkin huonommin.
SuPo: Ei testiä

Hook
Sony Imagesoft
Toiminta
Jap/US
8 MBit
80
Muistuttaa paljon Skyblazeria. Ja se on iloinen uutinen.
SuPo: Ei testiä

Hunt for Red October
Hi Tech
Toiminta
US
8 MBit
25
Jalleen käännös GAMEBOYlta – yksi aivan huonoimmista sitä paitsi.
SuPo: Ei testia

Humans
Gametek
Strategia
US/UK
8 MBit
70
Idea on lainattu Lemmingsista, muttei ole lainkaan niin hyvä.
SuPo: Ei testia

Hyperzone
Hal
Shoot 'em up
Jap/US
8 MBit
47
Varhaisimpia SNES-pelejä, jota ei kannata muistella kaiholla.
SuPo: Ei testia

Illusion of Gaia
Enix
Seikkailu
Jap/US/UK
16 MBit
81
Komea katsella, mutta liian hidas viihdyttääkseen pitkään. Enixin pitäisi rakentaa Gaia turbo!
SuPo 1/95

Incredible Crash Dummies
Acclaim
Tasoloikka
US/UK
4 MBit
41
Aika kipeä peli-idea, joka soveltui paremmin NESille.
SuPo: Ei testiä

Imperium
Vic Tokai
Shoot 'em up
Jap/US
8 MBit
41
Vic Tokai yritti tehdä oman Cybernatorin – ja epäonnistui.
SuPo: Ei testiä

Indy Car Racing
Acclaim
Kilpa-ajo
US/Sve
8 MBit
62
Väsyttävää rata-ajoa, joka ei tarjoa mitään olennaista uutta.
SuPo: Ei testia

Inspector Gadget
Nintendo
Tasoloikka
Jap/US
8 MBit
65
Kuuluu Nintendon huonoimpiin ostoihin. Hudson ansaitsee haukut.
SuPo: Ei testiä

International Tennis Tour
Micro World
Urheilu
Jap
8 MBit
68
Mukiinmenevää, mutta ei yllä lähellekään Nintendon vanhaa Super Tennista.
SuPo: Ei testia

Irem Skins Game
Irem
Urheilu
Jap/US
8 MBit
82
Maanmainio käännös huikeasta golf-kolikkopelistä.
SuPo: Ei testia

Jack Nicklaus Golf
Tradewest
Urheilu
US
4 MBit
62
Useita vuosia vanha NES-peli tehtiin yllättäen SNESille. Aika turhaan.
SuPo: Ei testia

James Bond Jr.
T•HQ
Toiminta
US/UK
4 MBit
29
T•HQ:n pelin ovat harvoin tämän parempia. Surullista mutta totta.
SuPo: Ei testiä

James Pond Crazy Sports
Storm
Urheilu
UK
4 MBit
63
Reilusti huumoria, mutta itse pelaamisessa ei ole juuri tolkkua.
SuPo: Ei testiä

Japanese Pro Wrestling
Human
Urheilu
Jap
8 MBit
74
Sisältää Multitap-vaihtoehdon. Hitti Japanissa. Aika realistinen.
SuPo: Ei testia

Jeopardy
Gametek
Tietovisa
US
4 MBit
25
Yhtä hienoa kuin Mega-visa. Tässä vain on toivottomia jenkkikysymyksiä.
SuPo: Ei testia

Jetsons
Taito
Tasoloikka
US
8 MBit
70
Samaa touhua kuin Flintstones, mutta tulevaisuudessa.
SuPo: Ei testia

Jim Power
Electrobrain
Toiminta
US
8 MBit
74
Vaihtelee rasittavasta rojusta hauskoihin Mode 7 -kenttiin.
SuPo: Ei testia

Joe & Mac
Data East
Tasoloikka
Jap/US/Fin
8 MBit
81
Perinteinen tasoloikkaseikkailu, joka on yhä hauska mutta vähän helppo.
SuPo: Ei testiä

Joe & Mac 2
Data East
Tasoloikka
Jap/US
8 MBit
83
Mukava ja hyvin tehty jatko-osa. Melko lyhytikäinen.
SuPo 3/94

John Madden Football
Electronic Arts
Urheilu
US
4 MBit
72
EA:n ensimmäisiä urheilupelejä, joka ei valitettavasti yllä MD-version tasolle.
SuPo: Ei testia

John Madden Football '93
Electronic Arts
Urheilu
US/UK
8 MBit
78
Parannus edellisen vuoden versioon, muttei vieläkään ykkoslaatua.
SuPo: Ei testia

KIRJASTO

John Madden NFL '95

Electronic Arts
Urheilu
US/UK
8 MBit

84

Viimein pätevä jenkkifutispeli. Paras lajissaan tähän mennessä.
SuPo: Ei testia

Jungle Book

Virgin
Tasoloikka
US/Fin
16 MBit

89

Yksi parhaista ja haastavimmista Disney-peleistä.
SuPo 3/94

Jurassic Park

Ocean
Seikkailu
US/Fin
16 MBit

89

Suositeltava hankinta dinovihaajillekin.
SuPo 1/94

Jurassic Park II - Chaos Continues

Ocean
Toiminta
US/Fin
16 MBit

78

Alkuperäinen oli parempi. Varsinkin alkuperäisempi.
SuPo 1/95

KaBlooey - Bombuzal

Kemco
Ongelma
Jap/US
4 MBit

58

Tuntui muinoin hyvältä. Paljon pohdintaa, vähän toimintaa.
SuPo: Ei testia

Kawasaki Caribbean Challenge

Gametek
Kilpa-ajo
US
12 MBit

47

Full Throttle Racingin alkuperäinen laitos – mika sanoo kaiken.
SuPo: Ei testia

Kevin Keegan's Player Manager

Anco
Urheilu
UK
6 MBit

59

Ainoa futismanageripeli SNESillä. Kukapa kaipaisikaan lisää...
SuPo: Ei testia

Kick Off

Anco
Urheilu
Jap/Fin
8 MBit

40

Punainen kortti! Pikkuisia tikkuukkoja ja nurinkurinen ohjaus.
SuPo 1/93

Kick Off 3

Anco
Urheilu
8 MBit

78

Roima parannus ykköseen, mutta parempaakin futista on tarjolla.
SuPo: Ei testia

King Arthur's World

Jaleco
Ongelma
US
4 MBit

75

Lemmings-menoa ritareilla. Toimii paremmin Nintendo-hiirellä.
Nintendo 5/93

King of Dragons

Capcom
Beat 'em up
Jap/US
12 MBit

65

Väsynyt käännös liian vanhaksi käyneestä arkadipelistä.
SuPo: Ei testia

King of Rally

Meldac
Kilpa-ajo
Jap

49

8 MBit
Kiinnostavaa Mode 7 -pelleilyä, mutta ei paljon muuta.
SuPo: Ei testia

King of the Monsters

Takara
Beat 'em up
Jap/US
8 MBit

70

Neo•Geon klassikko, joka käännettiin turhan myöhään SNESille.
SuPo: Ei testia

King of the Monsters 2

Takara
Beat 'em up
Jap/US
16 MBit

71

Liian lähellä ykkösosaa. Mätkintään kyllästyy nopeasti.
SuPo: Ei testia

Knights of the Round

Capcom
Beat 'em up
Jap/US
12 MBit

65

Samaa tyyliä, samalta ajalta kuin King of Dragons. Ei iske kipinää.
SuPo: Ei testia

Koshiyen II

KAC
Urheilu
Jap
8 MBit

68

Baseball-peli joka hukkuu massaan. Tyypillistä japsiurheilua.

Krusty's Super Funhouse

Acclaim
Ongelma
US/Fin
8 MBit

55

Julkaistu hiljattain GAMEBOYlle. Sopii sinne paremmin.
Nintendo 11-12/92

Lagoon

Kemco
RPG
Jap/US/Fin

62

Hyvin rakennettu, mutta pitkänsitkeä ja kuluttava seikkailu.
Nintendo 5/93

Last Action Hero

Sony
Toiminta
US/Fin
8 MBit

28

Raskas ja kömpelö tarina. Perustuu vähän parempaan elokuvaan.
SuPo: Ei testia

Last Fighter Twin

Banpresto
Beat 'em up
Jap
8 MBit

59

Grafiikka on ainoa asia, joka piristää tässä räpellyksessä.
SuPo: Ei testia

Lamborghini American Challenge

Titus
Kilpa-ajo
UK
8 MBit

71

Tyypillisen keskinkertainen kilpa-ajo, joka on jo unohdettu – ihan aiheesta.
SuPo: Ei testia

Lawnmower Man

Storm
Toiminta
US/Fin
8 MBit

81

Näppärää lentoa virtuaalimaailmassa ja omaperäinen rakenne.
SuPo: Ei testia

Legend

Seika
Toiminta
Jap/US/Fin
8 MBit

68

Onhan tämä tyylikästä ja vaikuttavaa. Mutta tylsää pelata!
SuPo 4/94

Legend of Success Joe

KAC
Urheilu
Jap
8 MBit

49

Nyrkkeilypeli, joka näyttää rujolta Super Punch Outin rinnalla.
SuPo: Ei testia

Lemmings

Sunsoft
Strategia
Jap/US/Fin
8 MBit

91

Todellinen klassikko, jonka selvittämiseen menee viikkoja.
Nintendo 10/92

Lemmings 2 - The Tribes

Psygnosis
Strategia
Jap/US/Fin
16 MBit

91

Vähintään yhtä hyvä kuin ykkönen. Tarjoaa paljon hupia.
SuPo 2/95

Lester the Unlikely

Nintendo
Tasoloikka
US
8 MBit

52

Tallaiset tekeleet ovat antaneet tasoloikalle huonon maineen.
SuPo: Ei testia

Lethal Enforcers

Konami
Nintendo Scope
US/UK
16 MBit

79

Hyvää meininkiä kaksinpelina. Ainoa vika on kallis hinta.
SuPo: Ei testia

Lethal Weapon

Ocean
Toiminta
US/UK
8 MBit

57

Ei mikään huippupeli, mutta Oceanin huonoimpia leffapeleja.
SuPo: Ei testia

Liberty or Death

Koei
Strategia
Jap/US
8 MBit

41

Sopii vain historian harrastajille, sillä viihdettä ei ole tarjolla.
SuPo: Ei testia

Lion King

Virgin
Tasoloikka
US/Fin
24 MBit

85

Häkellyttävän upean näköinen – mutta itse tasoloikkaamisessa on puutteita.
SuPo 5/94

Loderunner Twin

T&E Soft
Toiminta
Jap
8 MBit

65

Tarpeeton 90-luvun versio vanhasta C64-klassikosta.
SuPo: Ei testia

Lost Vikings

Interplay
Ongelma
US/Fin
8 MBit

92

Toimintaa ja aivojumppaa ylivertaisena sekoituksena. Huippupeli!
SuPo 1/93

Lufia

Taito
RPG
Jap/US
8 MBit

89

Hyvä hankinta ato-japanilaisten roolipelien ystäville.
Nintendo 5/94

Macross - Scrambled Valkyrie

Zamuse
Shoot 'em up
Jap
8 MBit

82

Hilpeää räiskyttelyä, josta vain japsit saavat nauttia. Säälı.
SuPo: Ei testia

Magic Boy

JVC
Tasoloikka
US/UK
8 MBit

75

Hankala päästa jyvälle, mutta palkitsee sitten vaivannäön.
SuPo: Ei testia

Magical Guy Adventure

Bandai
Tasoloikka
Jap
8 MBit

68

Iloista menoa, mutta omaperäisyys ja peliohjaus ovat kateissa.
SuPo: Ei testia

Magic Sword

Capcom
Toiminta
Jap/US/Fin
8 MBit

71

Nayttävä, mutta liian helppo ja tasapaksu taistelupeli.
Nintendo 3/93

Mario & Wario

Nintendo
Ongelma
Jap/US
8 MBit

74

Mukavaa napertelyä nuonmmalle Nintendo-polvelle.
SuPo: Ei testia

Mario Paint

Nintendo
Askartelu
Jap/US/Fin
4 MBit

81

Kivaa puuhaa, jos haluaa tehda simppeleitä kuvia ja musiikkia.
SuPo: Ei testia

Mario is Missing

Mindscape
Ongelma
US/UK
8 MBit

69

Paras Mindscapen Mario-peleistä, mikä ei lupaa paljon.

Mario's Time Machine

Mindscape
Ongelma
US/UK
8 MBit

58

"Opettavainen" peli historiallisista paikoista ympäri maailmaa
SuPo: Ei testia

Maximum Carnage

Acclaim
Toiminta
US/Fin
16 MBit

70

Menettelee jos pitää tasoloikkatoiminnasta. Ylivaikeita kohtia.
SuPo 2/95

Mecarobot Golf

Toho
Urheilu
US
8 MBit

37

Arvatkaa olisiko se hienoa, jos robotit pelaisivat golfia? No ei.
SuPo: Ei testia

Mech Warrior

Activision
Toiminta
Jap/US
8 MBit

68

Lisaa robotteja, mutta tässä ne ovat kotonaan. Action-pelissä.
SuPo: Ei testia

Mega Lo Mania

Imagineer
Strategia
UK
8 MBit

84

Viihdyttävää sotastrategiaa Populousin malliin.
SuPo: Ei testia

Mega Man Soccer

Capcom
Urheilu
Jap/US
12 MBit

58

Kiinnostava ajatus, mutta hupi rusentuu köyhään toteutukseen.
SuPo: Ei testia

Mega Man X

Capcom
Tasoloikka
Jap/US/Fin
12 MBit

Seitsemäs taivas kaikille Mega Man -faneille. Capcomin ihan parhaita SNES-pelejä.
Nintendo 7-8/94

Metal Jacket

Atlus
Toiminta
Jap
8 MBit

20

Suoraan sanottuna toivoton.
SuPo: Ei testiä

Metal Marines

Mindscape
Strategia
US/UK
8 MBit

80

Strategiaseikkailu ja rankkoja robotteja. Grafiikka on vaisu.
SuPo: Ei testiä

Mickey Mania

Sony
Tasoloikka
US/Fin
16 MBit

89

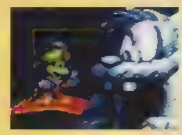
Nostalgiareissu Mikin elokuviin. Yksi parhaista Disney-peleistä.
SuPo 5/94

Mickey's Magical Quest

Capcom
Tasoloikka
Jap/US/Fin
8 MBit

92

Huimaava grafiikka ja piristävät äänet. Ehkä paras Disney-peli.
Nintendo 3/93



Mickey's Ultimate Challenge

Hi Tech
Tasoloikka
US
8 MBit

58

Aanmmäinen haaste on huono nimi. Tylsä vehtaus on todempi.
SuPo: Ei testia

Micro Machines

Ocean
Kilpa-ajo
US/Fin
4 MBit

Suora käännös NESiltä. Halpa tuotanto ottaa silmään ja päähän.
SuPo 5/94

Might & Magic II

Elite
RPG
UK
8 MBit

43

Vanha ja väsynyt roolipeli, joka on käännetty turhaan SNESille.
SuPo: Ei testia

Mighty Max

Ocean
Tasoloikka
US/Fin
8 MBit

22

Lukijoiden mielestä huonoin peli 1994. Kyllä kansa tietää...
SuPo 5/94

Mighty Morphin' Power Rangers

Bandai
Beat 'em up
US/Fin
16 MBit

51

Kehno, vaikka huonommastakaan pelistä ei olisi yllättynyt.
SuPo 1/95

Monopoly

Parker
Lautapeli
Jap/US
4 MBit

55

Monopolia niinku virtuaalisena. Osta ennen halvempi lautapeli.
SuPo: Ei testiä

Mortal Kombat

Acclaim
Beat 'em up
Jap/US/Fin
16 MBit

80

Näppäran näköinen, mutta kaipaa viilausta. Ei verta!
SuPo 2/93

Mortal Kombat II

Acclaim
Beat 'em up
Jap/US/Fin
24 MBit

89

Reilusti ykköstä parempi. Ja varsinkin verisempi!
SuPo 4/94

Mr Nutz

Ocean
Tasoloikka
UK
8 MBit

81

Hämmästyttävän hyvä ollakseen Oceanin tasoloikkaus.
SuPo: Ei testiä

Musya

Datam
Toiminta
Jap/US
8 MBit

64

Alku on lupaava, mutta taso roikahtaa kuin lehmän hantä.
SuPo: Ei testiä

Mystical Ninja

Konami
Seikkailu
Jap/US
8 MBit

90

Upea ja erikoinen. Vie mukanaan ja vaatii paljon aikaa.
SuPo: Ei testiä

NBA All-Star Challenge

LJN
Urheilu
Jap/US
8 MBit

62

Ilahdutti aikoinaan, mutta NBA Jam ja Showdown ajoivat ohi.
SuPo: Ei testiä

NBA Jam

Acclaim
Urheilu
Jap/US/Fin
16 MBit

92

Jos pidät urheilusta ja vauhdista, tämä on pakkohankinta.
SuPo 5/94

NBA Showdown

Electronic Arts
Urheilu
US
16 MBit

89

Paras realistinen koripeli (NBA Jam on hyperrealistinen!).
SuPo: Ei testiä

NFL Football

Konami
Urheilu
US
8 MBit

78

Heikompi kuin Madden-pelit – tässäkin on komeita tehosteita.
SuPo: Ei testia

NHLPA Hockey '93

Electronic Arts
Urheilu
US/Fin
4 MBit

82

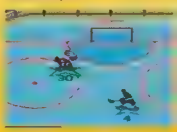
Pätevä ja sisältää tappeluita, mutta 94 ja 95 ovat parempia.
Nintendo 5/93

NHL Hockey '94

Electronic Arts
Urheilu
US/Fin
8 MBit

93

Edelleen kaikkein paras lätkapeli, mitä on SNES-markkinoilla.
Nintendo 4/94



NHL Hockey '95

Electronic Arts
Urheilu
US/Fin
8 MBit

86

Uusin laitos 95 on tehty eri tyylillä, mutta ei ihan yhtä hyvin.
SuPo 5/94

NHL Stanley Cup

Nintendo
Urheilu
US
8 MBit

62

Holtiton latkäpeli jossa mahtavat tehosteet. Mutta ohjaus puuttuu.
SuPo: Ei testia

Namcot Open

Namco
Urheilu
Jap
8 MBit

80

Tuntematon mutta onnistunut golfpeli. Jopa yksi parhaista.
SuPo: Ei testiä

Nigel Mansell's Indy Car Racing

Acclaim
Kilpa-ajo
US/Fin
8 MBit

62

Tällaiset ajokilpailut eivät pure enää. Vanhanaikaista.
SuPo 2/95

Nigel Mansell's F1 Challenge

Gremlin
Kilpa-ajo
Jap/US/Fin
8 MBit

80

Parhaita realistisia ajopelejä – ilmestyessään pari vuotta sitten.
SuPo 1/94

Ninja Warriors

Taito
Toiminta
Jap/US
16 MBit

84

Kolikkopeliklassikko. Komeat kuvat, hyvä musiikki, mainiota menoa.
SuPo: Ei testiä

Nolan Ryan's Baseball

Ramstar
Urheilu
Jap/US
8 MBit

73

Mikaan baseball-peli ei yllä huipulle. Tämä ei ole ainakaan toivoton.
SuPo: Ei testiä

North Star Ken 6

Toei
Beat 'em up
Jap
8 MBit

42

Suuret spritet, mutta kaamea ohjaus ja älytön rakenne.
SuPo: Ei testiä

100% Cotton

Datom Polystar
Shoot 'em up
Jap
16 MBit

77

Outo nimi tavalliselle pelille. Tällä on hauskatkin puolensa.
SuPo: Ei testiä

Operation Europe

Koei
Strategia
US
8 MBit

71

Ei hyvä muttei romuakaan. Kuten vähän kaikki Koein pelit.
SuPo: Ei testiä

Operation Logic Bomb

Jaleco
Ongelma
US
8 MBit

68

Saa raapimaan päätä. Hieno grafiikka. Eikä mitään muuta.
SuPo: Ei testiä

Othello World

Tsukuda
Lautapeli
Jap
8 MBit

37

Jos kaipaa Othelloa japsiversiona SNESille, tämä on loistovalinta.
SuPo: Ei testiä

Out to Lunch

Mindscape
Tasoloikka
US/UK
8 MBit

78

Viihdyttävä ja sopivan hankala tasoloikkaseikkailu nuoremmille.
SuPo: Ei testia

Pac Attack

Namco
Ongelma
Jap/US/UK
8 MBit

69

Tetris ja Super Puyo Puyo ovat malleina. Tämä on huonompi.
SuPo: Ei testia

Paladins Quest

Enix
RPG
Jap/US
12 MBit

70

Hienoa käsityötä muttei sitten muuta. Kaukana Final Fantasy-sarjan viehätyksestä.
SuPo: Ei testiä

Pebble Beach Golf Links

T&E Soft
Urheilu
Jap/US/UK
8 MBit

82

Komea ja viihtyisä pikku golfpeli kuuluisalta jenkkikentältä.
SuPo: Ei testiä

PGA Tour Golf

Electronic Arts
Urheilu
Jap/US/Fin
8 MBit

64

Lisää golfia... raskaampaa tavaraa. Paljon säädettävää mutta itse peli ontuu.
Nintendo 5/93

Phalanx

Kemco
Shoot 'em up
Jap/US
8 MBit

70

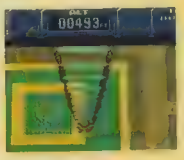
Hienolta näyttävä avaruuspeli, jolla on vähän tarjottavaa.
SuPo: Ei testiä

Pilotwings

Nintendo
Lentopeli (?)
Jap/US/Fin
4 MBit

94

Ainutlaatuinen luonteeltaan. Vankkaa ja hienoa lentelyä monenlaisilla vehkeillä.
Nintendo 2/93



Pink Panther Goes to Hollywood

Tecmagik
Tasoloikka
US
8 MBit

61

Yksi monista turmelluista lisensseistä. Köyhää.
SuPo: Ei testiä

Pinball Dreams

Gametek
Flipperi
US/Fin
8 MBit

78

Ensimmäisiä SNESin flippereitä. Valitettavasti ei kovin hyvä.
Nintendo 7-8/94

Pipedream

Bullet Proof
Ongelma
Jap
8 MBit

45

Asettele putkia, että vesi juoksee oikein. Jännittävää, vai mitä?
SuPo: Ei testiä

Pitfall - The Mayan Adventure

Activision
Seikkailu
US/Fin
16 MBit

89

Mainio seikkailu – ykkosvalinta Flashback kakkosta odottaessa.
SuPo 5/94

Plok!

Nintendo
Tasoloikka
US/UK
8 MBit

86

Komeaa, pirteää ja musiikkikin on moukevaa. Miksei tätä ole tuotu Suomeen?
SuPo: Ei testiä

Pocky & Rocky

Natsume
Toiminta
Jap/US/Fin
8 MBit

82

Tappavan nokkelaa menoa, mausteena lapsenmielistä mangaa.
Nintendo 7-8/93

Pop 'n Twinbee

Konami
Shoot 'em up
Jap/UK
8 MBit

87

Muikeaa räiskintää pastelliväreissä manga-tyyliin.
SuPo: Ei testiä

Populous

Imagineer
Strategia
Jap/US/UK
4 MBit

82

Vaikea opittava, mutta todella hienoa kun pääsee vauhtiin.
SuPo: Ei testia

Populous 2

Imagineer
Strategia
UK
8 MBit

Vielä parempi kuin ykkönen. Liian samanlainen yllättääkseen.
SuPo: Ei testia

Power Athlete

Kaneco
Urheilu
Jap
8 MBit

49

Kummallinen urhellupeli, joka ei kai sovi länsimaiseen makuun...
SuPo: Ei testiä

Powermonger

Natsume
Strategia
Jap
16 MBit

79

Hyvin lähellä Populous-pelejä, mutta sotaa on enemmän.
SuPo: Ei testiä

Prime Goal

Namco
Urheilu
Jap
8 MBit

75

Keskinkertainen futispeli. Hidas mutta hauskaa kaksinpelinä.
SuPo: Ei testia

Pro Baseball League '93

Sony
Urheilu
Jap
8 MBit

77

Söpöt manga-hahmot ryntäilevät ja pelaavat baseballia.

Pro Quarterback

Tradewest
Urheilu
US
8 MBit

52

Mode 7 on rankka kalu, mutta eikö pelliin kaivata muutakin?
SuPo: Ei testia

Psycho Dream

Riot
Tasoloikka
Jap
8 MBit

31

Rojua! Kiusallisen huonoa. Ei tätä länteen kaivatakaan.
SuPo: Ei testia

Pushover

Ocean
Ongelma
US/UK
8 MBit

78

Tästä on ollut paljon melua – aika tyhjästä, valitettavasti.
SuPo: Ei testia

Prince of Persia

Konami
Tasoloikka
Jap/US/Fin
8 MBit

93

Huikeat animaatiot, hyvä musiikki ja raaka haaste. Klassikko!
SuPo 1/93

MANGA-MANIA!

Martti-san päätti uhrata tämän kuukauden manga-palstan videolle Street Fighter II – The Movie. Mutta tämä ei ole se van Damme -kähinä, joka tulee ehkä ensiksi mieleen. Tämä on jotain parempaa!

STREET FIGHTER II THE MOVIE

Capcom / Sony Music Entertainment (Japan) Inc
102 minuuttia
Japaninkielinen (ei tekstitystä)

Vaikka tätä anime-elokuvaa ei ole virallisesti saatavilla Lännessä, Super Power sai ongittua esiin yhden kappaleen japanilaista videota.

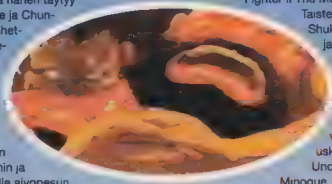
Street Fighter -piirretty on ihan hiljattain julkaistu videona idässä ja tämä anime tulee lyömään Japanin myyntiennätykset. Elokuva alkaa Sagatin ja Ryun kaksinkamppailulla, joka päättyy Ryun suorittamaan Dragon Punchiin ja tulipalloon. Ne jättävät suuren arven Sagatin rintaan. Pahaa aavistamatonta Ryuta kuvataan salaa ja Bisonin ohjaama kyborgi analysoi hänen taistelutaitonsa. Bisonin vuoren sisään kätkeytynyt rikollissyndikaatti on kohonnut huume- ja asekaupan ansiosta mahtavaksi organisaatioksi. Bison etsii maailman parhaita taistelijoita, jotka hän haluaa mukaan Shadow-klaaniinsa. Tähän klaaniin kuuluvat jo Sagat, Cammy, Balrog sekä Vega! Kaikki kuusitoista taistelijaa analysoidaan Bisonin kyborgien toimesta, yksi toisensa jälkeen. Pian käy ilmeiseksi, että kaksi maailman parasta "katutaistelijaa" ovat Ryu ja Ken.

Cammy joutuu liemeen, kun hän suorittaa murhan Mr. Bisonin toivomuksesta...

Samaan aikaan Interpolin parhaat agentit Guile ja Chun-Li tutkivat Shadow-klaanin operaatioita. He onnistuvat vangitsemaan Cammyn tämän murhattua korkea-arvoisen virkamiehen. Bison ymmärtää, että hänen täytyy pysäyttää Guile ja Chun-Li, joten hän lähettää Vegan tekemään selvää jälkeä näistä agenteista.

Tätä ei näe joka päivä: Chun-Li suihkussa. Tri Willi oli saada kliimaksin.

Ryu lataa tulipallosan maksimiin. Se tekee, kuulkaa, pahaa jälkeä!



Blanka ottaa pienet välimatsit ystävänsä Zangiefin kanssa.

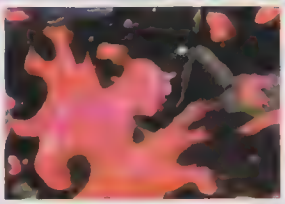
Kun oli odottanut kuumeisesti suosikkipelin perustuvaa anime-elokuvaa, kädet tärisivät kun työnsin videota koneeseen. Fatal Fury -anime oli osoittanut kuinka idea voi mennä metsään. Mutta Topi ja minä huomasimme välittömästi, että Street Fighter II The Movie on huipputavaraa.

Taisteljoiden piirtäjänä on toiminut Shuko Murase, joka tunnetaan sarjasta Mobile Suit Gundam F-91 (josta on tehty myos SNES-peli) Se kuuluu alansa ehdottomiin huippuihin. Taisteljoiden [illegible] Leen näyttämään löysältä vetelykseltä ja animaatiot ovat uskomattomia.

Unohtakaa siis Van Damme ja Kylie Minogue, tässä on oikea Street Fighter -elokuva!

Pisteet 9 / 10
Martti-san

Jos haluat ehdottomasti saada käsiisi videon Street Fighter II The Movie, vaikka tämä on kokonaan japaninkielinen, voit tilata sen Project K:n kautta.



Arvatkaa: a) maalaako Sagat lipakoita paikkoja punaisella vai b) taistelee Ryun kanssa?

PROJECT K
Englanti
Puh. 00944-81 508 1328
Fax 00944-81 508 3845
Yhtiö välittää kaikkea mangaa ja animea, mm. Dragon Ball Z, Final Fantasy, Slam Dunk, Go! Go! Ackman jne.

Jos haluat kysyä Martti-sanilta tietoja mangasta ja animesta, kirjoita osoitteella Super Power / Manga, PL 317, 33101 Tampere.

Kilpailu

VOITA DONKEY KONG COUNTRY SNES-PELI JA CD!

Tässä kuussa voit voittaa Super Powerin erityisen Donkey Kong Country -paketin, joka sisältää vuoden 1994 parhaan SNES-kasetin sekä cd-levyn, jolta löytyy pelin alkuperäismusiikki. Ja kaksi seuraavaa palkittua saavat DK Country -cd-levyn. Sinun pitää vastata oikein seuraavaan kysymykseen ja olet mukana arvonnassa.

Mikä yhtiö kehitti (yhdessä Nintendon kanssa) Donkey Kong Countryn?

1. Williams
2. Silicon Graphics
3. Rare

1. palkinto: Donkey Kong -paketti (SNES-peli + cd-levy Donkey Kong Country)

2.-3. palkinto: Cd-levy Donkey Kong Country

Kun olet keksinyt mielestäsi oikean ratkaisun, lähetä se meille postikortilla osoitteeseen:
Donkey Kong -kilpa (SuPo 2/95)
Kustannus Oy Semic
PL 317, 33101 TAMPERE

Vastaukset toimitukseen viimeistään 20. huhtikuuta 199

POWER-UP

Gott im Himmel! Arrivederzchi, liebe Damen, Herren und Kinder! Herzlich Willkommen! Doktor von Spitzenspieler hier. Der internazionelle Tag für Damen ist am 8. 3. Ich liebe internazionelle Damen... zum Beispiel Chun Li, Zelda, Cammy, Sonya und Samus. Enchante! Lähettäkää tytöt – Mädchen und Damen – kanssa kirjeitä, kun pelejä pelaatte ja kysyttävääkin olisi, oder nein?

Ciao Dr Horst von Plitspläts!

1. Olen nähnyt VR32:n Super Marion, mutta Mario oli siinä kokonaan punainen. Eikö VR32 ole värikone?
2. Tuleeko Donkey Kong Countrylle mitään jatkoa SNESillä? Tai Ultra 64:llä?
3. Kuinka paljon U64-pelit tulevat maksamaan?
4. Kun soitin Sega-klubiin, sieltä sanottiin että Saturniin tulee kaksi 32-bittistä prosessoria. Tehdaankö Ultra 64 samalla tavalla, vai onko se ihan oikeasti 64-bittinen?
5. Miksi SNES-pelit ovat niin pirun kalliita?

Terveisin Jesus

Tsau Tsiisas!

Nimi on Spitzenspieler, saanko pyytää. Mutta mitös Nasaretilaisen perheelle muuten kuuluu? Onkos Joosefilla nittänyt töitä näin lama-aikana? Entä ovatko tietöjat käyneet tuomassa mitään sosiaaliavustuksia? Kuitaa, meiramia ja mitä niitä oli...

1. VR32, tai Virtual Boy kuten sitä nykyään nimitetään, ei tosiaan toimi värinäytöllä, vaan Mario tulee olemaan punainen myos valmiissa pelissä. Ruudussa käytetään punaista värikaalaa.

2. Donkey Kong Country 2 on parhaillaan työn alla ja se tulee tiettävasti SNESille.

3. Suunnilleen saman verran kuin SNES-pelit maksavat nyt.

4. Voi voi, mitä epäilyksiä. Ultra 64 toimii takuulla aidolla 64-bittisellä prosessorilla. Siitähän tässä on kohuttu kohta jo vuosi.

6. Sanopa se... onneksi skaala on laajentunut, että osa peleistä on jo ilmestyessään edullisempia.

Terv. Horst

Moi SuPo,

1. Tuleeko Tristar Adaptor (jolla voi pelata NES-pelejä SNES-konsolilla) Suomeen?
2. Onko Final Fantasy – Mystic Quest samanlainen peli kuin Final Fantasy I?
3. Minkä takia lehdessä on vain kaksi sivua RPG-asiaa? Sitä saisi olla ainakin tuplaten.
4. Paljonko annatte pisteitä seuraaville peleille: Cybernator, Batman Returns, George Foreman Boxing ja Lufia?
5. Milloin ilmestyy Mega Man X 2 ja Robotrek?
6. Minusta teidän pitäisi laittaa listaan kaikki arvostellut SNES-pelit ja mitä ne saivat pisteitä.

Harri Saunio

Hei Harri,

1. Ei tule virallista tietä, muttei olisi ihme jos harmaatuojien tai postimyynnin kautta saisi tätäkin adapteria.

2. Sen paremmin SNESin kuin GAMEBOYnkaan FF - MQ ei ole missään mielessä sama peli kuin NESin FF 1. Mutta kyllä ne löytyhästi katsoen samaan sarjaan kuuluvat.

3. Samaa mieltä ovat Topi ja hänen faninsa. Aika yllättävää, koska mietimme alkuun haluaako kukaan lukija perehtyä roolipeleihin... Jos lukijapalaute vaatii lisää sivuja, niin ehkä niitä sitten tulee lisää.

4. Tutkipa SNES-kirjastoa, sieltä selviää pisteet näihin ja moniin muihin peleihin.

5. Molemmat on julkaistu USAssa ja kumpikin on laatutyötä, joten toivottavasti ne saadaan Suomeenkin tänä vuonna.

6. Viikaise taas SNES-kirjastoa, sivut 58-61! Siinä ei ole pelkästään SuPossa arvosteltuja pelejä, vaan kaikki tuntemamme SNES-pelit! Pisteineen ja lehdennumeroineen!

Dr von S.

Ollos tervehditty!

1. Julkaistaanko kaikki PAL-pelit Suomessa?
2. Tuleeko Mortal Kombat III SNESille?
3. Miksei SNESille saada mitään Doom-peliä, kun Sega 32X:lle tulee se?
4. Onko X-Kalibre hyvä?
5. Onko Street Fighter III tulossa?
6. Miltä ihmeellä te voitte väittää, että Mega Man X on parempi kuin Mortal Kombat II?
7. Onko Final Fantasy III hintansa väärtti, sellaisellekin joka ei ole ihan myyty roolipeleistä?

Kiitos sikahyvästä lehdestä!

Harrastelijamurhaaja

Moi tappaja,

1. Ei sentään, vain ne joita Bergsala Fun ja Sony pitävät julkaisemisen arvoisina. Monet muut tulevat sitten harmaatuojien kautta...

2. Kyllä tulee!

3. Doom tehdään kyllä U64:lle, mutta ei SNESille.

4. Ei kovin hekumallisen hyvä.

5. Capcom lupasi sen vuosi pan sitten, mutta emme ole nähneet vielakään mitään valmista.

6. Ehkä siksi, että osa meistä pitää siitä enemmän. MK II on verinen ja väkivaltainen, muttei kovin paljon muuta. MM X sisältää taas vaihtelevaa tasoloikkatoimintaa, jollaista monet kaipaavat SNESiltä.

7. Jos on yhtään kiinnostunut roolipeleistä, niin FF III on ehdoton assa.

Dr von S

Guten Tag,

1. Onko mitään uusia Nintendo-kirjoja tulossa? GAMEBOY-Peliatlas esimerkiksi?

2. Minkä RPG/seikkailupelin selvittämiseen Topilla on mennyt eniten aikaa?
3. Kuinka pitkään?
4. Milloin Virtual Boy ja Ultra 64 julkaistaan Suomessa?
5. Kuka tai ketkä lukee kirjeet toimituksessa?
6. Ovatko pelit kooltaan tarkasti esimerkiksi 16 megabittiä, vai onko se pyöristetty lukema?
7. SuPossa sanottiin, että Virtual Boyssa on kaksi LED-näyttöä. Mistä LED on lyhennetty?
8. Millä perusteella te valitsette kirjeet, jotka tulevat lehteen?

t. Keine Ahnung

Abend,

1. Ideaa ei ole hylatty, mutta mitään varmaa ei voi luvata vielä.

2. Topi: Sen täytyn olla joko Phantasy Star 1 tai Zelda 1, koska olin silloin niin huono ja kokematon seikkailija.

3. Ihan liian pitkään. Ei taida kuukausi riittää.

4. Julkaisupäiviä ei ole vielä päätetty. Jos arvaus sallitaan, niin Ultra 64 voi ehtiä ennen joulua ja Virtual Boy tulee luultavasti vasta alkupuoliskolla -96.

5. Minä, Topi ja Anssi.

6. Pelit ovat täsmälleen sen kokoisia, bitin tarkkuudella!

7. Light Emitting Diod ovat nuo taikasanat eli valoa lähettävä diodi.

8. Hmm, konstit ovat monet. Valitsemme järkeviä kysymyksiä ja aiheita, jotka esiintyvät monissa kirjeissä. Huumorikin saattaa joskus auttaa, mutta niistä seteilahjuksista, joita kirjeet ovat pullollaan, emme tietenkään piittaa lainkaan.

Dr von S

Hello!

Milloin Shadowrun 2 julkaistaan Suomessa?

Jake Armitage, Seattle

Tervens Jake!

Sääli homma, mutta Shadowrunin jatko-osasta ei ole kuulunut uutisia, vaikka Data East lupoilee sellasta pelin loppukuvissa. Palaamme asiaan, kun kuulemme jotakin.

Dr von S

Hallo doc!

1. Mikä tohtori sinä oikeastaan olet?
2. Tuleeko WWF Raw Suomeen? Milloin?
3. Onko SNESille tulossa mitään uutta SMB-peliä?
4. Oletko sinä sitä mieltä, että Super Punch Out on vaikeampi kuin alkuperäinen?
5. Kiitos hyvästä lehdestä!
6. Miksi te soppakourat annoitte Donkey Kong Countrylle 99% haasteesta? Sehän on ihan helppo!

Cranky Kong

Haloo Cranky!

1. Videopelitohtori, mikä muukaan?

2. Ei ole tällä tietoa tulossa.

3. Saattaapa tullakin, vaikka mina luulen seuraavan kunnon SMB-pelin tulevan Ultra 64:lle.

4. Haaste on jokseenkin samaa tasoa. Vaikka en ole pelannut Super-versiota yhtä paljon kuin alkuperäistä.

5. Hyvä että kelpaa ja kiitos pätevistä kysymyksistä!

6. Olet siis löytänyt kaikki 101%!? Ja se oli ihan helppoa!? Taidat olla aika mesu pelaamaan...

Dr von S

Moi Dr. von S!

1. Kumpi peli on parempi, Brett Hull vai Tiny Toon Wild and Wacky Sports?

2. Miksi SNESille ei tule muita yleisurheilupelejä kuin Wacky Sports?
3. Vahingoittaako Action Replay SNESiä?
4. Koska FIFA Soccer '95 ilmestyy tai tulee kauppoihin?
T: Nimetön

Moi Nimetön!

Sattuipa hupaisa nimi, kun ottaa huomioon että parhailaan naputtelen tätä tekstiä kädellä, jonka nimetön ei toimi. Se on paketissa ja aina kun se osuu näppikseen, tulee tuommoinen viesti kirjainta kerralla. Tällä tavalla: frtgy. Soittelin päivystykseen, kun sormi taittui soikeaksi (elikkäs murtui). Sairaanhoitaja kyseli puhelimessa, jotta mikä sormi se on. Minä vastasin, etten osaa sanoa, kun se on nimetön. Mutta asiaan…
1. Tiny Toons Sports on minusta paljon hauskempi. Jos kaipaat lätkää, niin NHL '95 menee Brett Hullin ohi.
2. Sanopa se! Kuuleeko Konami: Track & Field heti SNESille!
3. Nintendon väki varoittelee lisensoimattomista tuotteista, mutta riski on aika vähäinen.
4. Ei ole tietoo vielä. Jenkkiversion pitäisi olla valmis, mutta PAL-versiosta ei ole kuulunut mitään.
Dr von S

Voi ei!

1. Eihän NES-pelien tuottamista lopeteta ja tuontia Hyvinkäälle / Helsinkiin? Ihan sama GB:lle???!!!
2. Tuleeko B.O.B. NESille?
3. Kilpa kilpa. Tehkää kilpa, jossa kysytään NESin Mega Man 2. Palkinto (3 parhaalle) SNES, Earthworm Jim, Breath of Fire, Donkey Kong Country, Mega Man X, 1 ohjain.
Juho Mantere, Hyvinkää

Voi kyllä, Juho!

1. NES-pelit ovat kyllä nyt nolosti vaakalaudalla. Suomessa olisi vielä kysyntää, mutta maailmalla uudet, kovemmat koneet ovat vallanneet markkinat. Mutta älä hättäile, kyllä NES-pelit tulevat pyörimään vähintään käytettynä vielä pitkään Suomen pelikaupoissa. GB sen sijaan porskuttaa edelleen, sillä parempaa pikkukannettavaa ei ole tullut tilalle. Sille ilmestyy tänäkin vuonna läjä vahvoja uusia pelejä.
2. Ei hyvältä näytä – luulen, ettei B.O.B:ia tule NESille.
3. Pitäisikö vastauksen olla Mega Man 2? Ei maar, jos ehdottaisin noita palkintoja talouspäällikölle, niin ei tarvitsisi enää tehdä muuta kuin odotella lopputilinauhaa. Laitetaanko minun avoanoppini mieluumin palkinnoksi?
4. En jaksanut edes kirjoittaa kysymystä, mutta ei tule kyllä sellaistakaan kilpailua. Sortsit vaan. Puhumattakaan siitä toisesta kirjeestä, jonka lähetit. Ajattelepas sitä, että ehdottamiesi palkintojen arvo on suurempi kuin mitä Önnenpyörässä jaetaan kuukauden aikana! Voi köyhää lehtiparkaa, jos Juho pääsisi määräämään palkinnot…
Dr von S

Moi Dr.

1. Tuleeko Super Nintendon Mikki Hiiri -peleille jatkoosia? (Esim. Magical Quest 2)
2. Milloin Nintendo-lehti tulee? Jos se ei tule, niin minä lopetan koko tilaamisen ja…
3. Laittaisitte lehteenne sellaisen kilpailun, josta voi voittaa Super Nintendon!
4. Onko Pitfall hyvä peli? Onko siihen mitään vinkkejä?
5. Kun pelaa Super Nintendoa, niin voiko videoilla nauhoittaa samalla pelin videokasetille? Jos voi niin voisitteko sanoa miten?
PS. Miksei tässä lehdessä tule ikinä mitään julistetta?
PPS. Te kyllä julkaisette tämän kirjeen tai……
PPPS. Olen lähettänyt jo ainakin 11100051 kirjettä, mutta niitä ei ikinä julkaista!
T: Mario

Moi Mario!

Haiskahtaa muuten tekaistulle nimelle.
1. Jepp, Magical Quest on saanut Japanissa jo jatkoa. Pelin nimi on Great Circus Mystery.
2. Nintendo-lehden viimeinen numero tuli viime kesänä (7-8 / 1994). Silloin Nintendo-lehti liitettiin Super Powerin. Tässä on enemmän sivuja ja asiaa, eikö kelpaa?
3. Sellaisikin kilpailuita on ollut… ehkä pian taas.
4. Pitfall on mainio seikkailu. Sen kummempia vinkkejä ei ole tähän hätään, mutta seuraa Tips-palstaa.
5. Kyllä se käy päinsä. SNES pitää vain kytkeä videoihin joko SCART- (eli Euro-) tai RCA-mallisen audio/video-johdon avulla ja vinttää video niin, että saat pelin näkymään. Sitten voit nauhoittaa omaa peliäsi videokasetille.
PS. Juliste on työn alla, malttakaa odottaa vielä…
PPS. Hohhoijaa, kaikki kirjeet eivät mahdu lehteen.
PPPS. Vai 11.100.051 kirjettä?' Kun tästä äkkiä lasketaan paljonko noiden kaikkien lähettämiseen menisi rahaa, niin kakkospostinakin ollaan parin kolmen kymmenen miljoonan luokassa. Tästä voimme päätellä, että rahasi eivät ole riittäneet merkkeihin. Kirjeet eivät ole tulleet koskaan siis perille. Siksi emme julkaisseetkaan niitä, koska tyhjästä on, kuten lukijat varmasti tietävät, paha nyhjäistä.
Dr von S

Moi!

1. Pääsin Donkey Kong Countryn läpi, vaikka näytössä näkyy 69 %. Miten on mahdollista!?
2. Muuten miksi peli oli niin helppo, vaikka sen piti olla haastava?
3. Kannattaako ostaa GAMEBOY ja onko se hyvä laite?
PS. Lehtenne on kaikkeuden paras ja vähän parempikin! Terveisin
Innokas pelaaja, 8 v.

Morjens innokas!

1. Eikös se ole vain hienoa, kun pelin voi selvittää monella erilaisella tavalla? Sinulla on vielä 32 prosenttia löytämättä, sillä maksimi on 101 %. Takaisin sorvin ääreen…
2. Et ole ainoa joka sanoo pelitä helpoksi. Näkisitte Wiilin otsasuonien pullotuksen, kun hän hakee viimeisiä kätköjä pelistä… Olen sitä mieltä, että jos peli tarjoaa niin paljon kiinnostavia, hankalia mutkia, se on haastava. Lukijat vättivät Mario Worldiakin helpoksi, mutta kuinka moni on mahtanut löytää omin nokin kaikki 96 maalia pelistä…
3. GAMEBOY on pätevä laite, varsinkin jos pelaa reissun päällä. Muuten kannattaa harkita ehkä Super Game Boyta, jonka avulla voi pelata GB-pelejä tv-ruudulla.
PS. Jaa että SuPo on mennyt jo ylіparemmuuden puolelle? Täytyy sitten hidastaa tahtia, ettei mene maitohapoille.. Vain paras on kyllin hyvää, kaikki sen yli on liikaa.
Dr von S

Heippa Super Power!

1. Tekisittekö läpikotaiset selvitykset peleistä Jurassic Park ja Turn and Burn?
2. Onko Super Nintendolla nähty parempaa peliä kuin Donkey Kong Country?
3. Mikä on paras pelaamasi roolipeli?
4. Onko Super Metroid hyvä peli?
5. Mikä on paras Disney-peli?
6. Miten Turn and Burnin kenttiä saa tallennettua salasanalla?
7. Kumpi on parempi: Pitfall vai Flashback?
PS: Tekisittekö lehteenne piirustuskilpailun?
T. Timo Hainimo, Super Power -fani!

Moippa, Timo!

1. Turn and Burn on sallaista toimintaa pienellä alueella, ettei siitä kannata tehdä opasta. Jurassic Park on erinomainen idea… jonka toteutimme viime numerossa!
2. Kyllä tiukalle vetää… Toiset eivät välitä tasoloikasta ja pitävät siksi esimerkiksi pelejä Final Fantasy III (Tapi tietysti) tai Super Street Fighter II (Joonas)parempana. Super Mario All-Stars on myös niin huikea pelikasetti, että oksat pois piispanmunkista.
3. Final Fantasy III on paras. Chrono Trigger saattaa yltää lähelle, mutta en ole päässyt vielä uppoutumaan siihen.
4. Kyllä, huippuvarao.
5. Mickey's Magical Quest ja Mickey Mania ovat minun suosikkini. Jungle Book ja Aladdin tulevat tiukasti takana.
6. Valjastat nyt kärryjä hevosen eteen. Kun selvität Turn and Burnin kantăn, ruutuun tulee salasana. Laita se muistiin paperille, niin uudestaan aloittaessasi voit alkuruudussa naputella salasanan, kun menet kohtaan Password. Nyt voit aloittaa suoraan kentästä, johon olet viimeksi jäänyt.
7. Ai ai, tiukka valinta. Molemmat ovat noin 90 pisteen pelejä. Ehkä Flashback voittaa niukasti.
PS. Idea on hyvä ja se pannaan mietintämyssyyn talteen.

Hei Sonic-fanit!

1. Milloin Kirby's Tee Shot tulee Suomeen?
2. Kuinka monta prosenttia pelaatte työajastanne?
3. Seikkaileeko Wario SMW kakkosessa?
4. Voisitteko tehdä Zelda III pelioppaan?
5. Mihin järjestykseen Tri Wiili pistää seuraavat pelit: Starwing, Donkey Kong Country, Zelda III, Super Metroid ja Super Mario World?
6. Numerossa 5 te Sonic-fanit sanoitte, että Sonic on parempi kuin Mario. Minä kiistän!
7. Lehtenne on hyvä mutta ei täydellinen, koska a) siinä on asiaa muista kuin Nintendon pelikoneista. b) siinä on liian vähän sivuja. c) koska sen tekijät ovat Sonic-faneja.
8. Milloin Ultra 64 tulee Suomeen ja mitä se maksaa?
9. Kumpi on parempi Commodore 64 vai SNES? Perustelkaa!
Siinä oli kaikki Sonic-fanit.
T. Segan vihaaja

Moi Vihavainen!

Tuo kirje tuli muuten Etelä-Afrikasta saakka. Myydäänkö sielläkin suomalaista Super Poweria? Sehän on hienoa!
1. Nimeksi on vaihtunut Kirby's Dream Course ja peli on julkaisut nyt USAssa. PAL-versiosta ei ole vielä tietoa.
2. Alle 10 prosenttia. Mutta olemme niin vähän töissä, että ehdimme pelata vapaa-aikana täysiä työpäiviä…
3. Nintendo ei kerro tulevista peleistä taaskaan mitään.
4. Jaa GB:n Zelda IV? Mikä ettei. Zelda III:sta oli jo opas.
5. Wiili tänne! Oliskohan näin: DK Country, Zelda III, SMW, Super Metroid ja Starwing. Kaikki ovat huippupelejä.
6. Huh, tästä maristaan paljon. Se oli johtopäätös – Sonic nousi suurempaan suosioon kuin Mario, joten ismopi joukko ihmisiä piti Sonicista. Mario-pelit ovat kyllä parempia.
7. Kiitos kommenteista.
8. Päätöksiä ei ole vielä tehty. Varsinkaan hinnan suhteen. Veikkaan että vuodenvaihteen 1995-6 tienoilla ja hintaa on vajaat kahta tonnia. Tämä on siis vain arvaus.
9. No jopa tulee kysymyksiä. SNES on parempi, koska siinä on tehokkaampi ja monipuolisempi kuvankäsittely ja muutkin peleissä tarvittavat ominaisuudet. "Kuusneba" oli aikoinaan luja kalu, mutta pian se joutaa museon hyllyile. Eikös tuollainen Segan vihaaminen ole turhaa? SNES luistelee kahdeksikkoa Mega Druiven ympäri, mutta kyllä Segakin pelien päälle ymmärtää.
Dr von S

Lähettäkää postit osoitteeseen:

Super Power / Power Up,

PL 317, 33101 TAMPERE

SUPER POWER numero 4 / 1995

SONY Play Station & SEGA Saturn

Kumpi hirmukone on vahvempi tulokas?

Suuret peliesittelyt

Unirally

Mickey & Minnie

Pinball Fantasies

Suuren pelioppaamme jälkimmäinen osa – Donkey Kong Country.

Lisäksi ennakkosilmäyksessä korishitin uusi laitos NBA Jam - Tournament Edition

HUHTIKUUSSA

VAUHTIA • VAPAUTTA • ELÄMYKSIÄ

edge
SPORTS MAGAZINE

LUMILAUTAILUA • PYÖRÄILYÄ • SKEITTAUSTA • KIIPEILYÄ ...JA PALJON MUUTA!

Tilaa Edge nyt!
3 numeroa nyt vain
50:-
norm. 75:-

Uuden ajan urheilulehti ihmisille, jotka hakevat rajoajan.

☐ KYLLÄ! TILAAN
kolme seuraavaa Edgen numeroa
tutustumishintaan 50 mk

Tilaus ei jatku automaattisesti.

Sukunimi	Ikä
Etunimi	Puhelin
Lähiosoite	
Postinumero ja -toimipaikka	
Holhoojan allekirjoitus (mikäli tilaaja on alle 18 v.)	

400449

Puhelintilaukset numerosta 931-2438 300.
Muista mainita tämä tarjous tilatessasi

Vastauslähetys
Sopimus 33100/10
33003 Tampere

Sanoma

Edge maksaa posti-maksun

HO-HO-TETUT HINNAT!

Nyt alkaa kevään hinta-ho-ho-tus! Vuoden naurettavin tarjous: sarjis kuin sarjis Semiciltä 99 markalla!

Huvittavan hulluja vaihtoehtoja. Conanista Muumin ja Mustanaamion kautta Tex Willeriin. Karvista ja MADia, jne. Parikymmentä värikästä vaihtoehtoa. Hohota peppu irti penkistä ja kiikuta tilauskuponki lähimpään postilaatikkoon.

KONNAMAINEN KEVÄTTARJOUS:

Sarjis kuin sarjis

99:-

© Mirage Studios

PS. Jos nauru jatkuu yli viikon, käänny lääkärin puoleen.

KEVÄT-HO-HO-TUS

semic

Fiksut sarjakuvalehdet

REVI KUPONKI IRTI JA OSALLISTU KILPAILUUN!

Voit voittaa maastopyörän tai muita kivoja palkintoja!